2001年2月号 总78期

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

新春好运送好礼 石器攻略白皮书



彩色地图揭示各地坐标
任务列表助您胸有成竹
赚钱手札 美味菜谱
团队合击的秘密
武器防具道具列表
宠物技能表
精灵作用列表
精彩内容绝对不容错过！

NET GoGo

二月快讯

新年新气象 战网重启动
Blizzard再掀“星际”狂潮
沙丘RPG，胎死腹中
“仙剑奇侠”推出漫画版
《石器时代》开工啦
2001年将爆发网络游戏大战
XBOX：掀起你的盖头来
世嘉危机导致转型可能
2001年新天地产品线揭秘

新作前瞻：三国志Ⅷ，碰碰Ⅰ世代，巫术Ⅷ，龙族，钢铁战士，木乃伊大机器，魔法大帝，欧洲战争：哥萨克人，战国之王，IL-2冲锋队

电玩资料夹

评点推荐：鬼泣，巨人，战斗飞行模拟Ⅱ太平洋战场，自由：第一次反抗，大航海时代Ⅲ中文版，王权，桌球俱乐部……

轩辕剑Ⅲ外传之天之痕 全面解析
少年游侠自轻狂：主线流程篇
未知江湖幺机藏：分支剧情篇
劝君莫爱黄金剑：宝物道具篇
方得壶中日月长：炼妖心得篇
吸血鬼德古拉Ⅱ图解攻略指南
职业杀手代号47 完全攻略指引
心魔 图解流程攻略

秘技档案：王权，魔世三国，巨人，自由：第一次反抗，女巫布莱尔Ⅲ，祭品，海狗，桌球俱乐部……

软硬武略

FSAA：许你一个更美的游戏世界
3D显卡专用术语初解
2001年新春购机指南
你的光驱有未来吗？
改你没商量：两款优秀的游戏修改工具
《生化危机Ⅲ复仇女神》物品修改一览

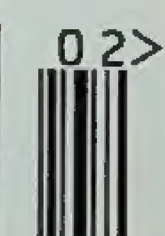
麻辣玩家

玩家沙龙：抛砖头的人

[华彩软件 SOFTCHINA]

零售价：7.80元 网站：www.fcgm.com.cn
ISSN 1005-6793



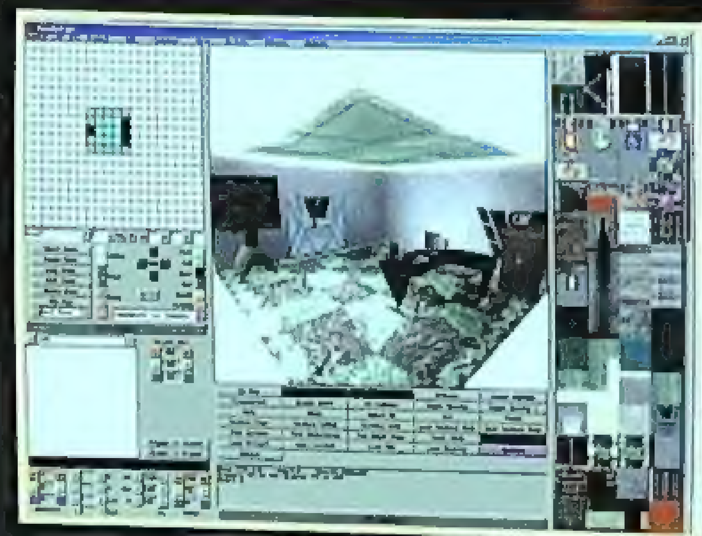


古墓丽影

—历代记—

劳拉被困金字塔生死不明，一切就此结束？

- "古墓丽影"经典引擎的最后演出。
- 四大关十三小关全面回顾劳拉各个时期的探险历程，揭示鲜为人知的惊险之旅
- 更丰富的武器组合方案，新增了狙击步枪、抓钩枪和氯仿。
- 新动作——走钢丝，双臂大回环。
- 附赠官方关卡编辑器，特别配有中文说明文档。
  撰写你自己的古墓历险记！！



•关卡编辑界面



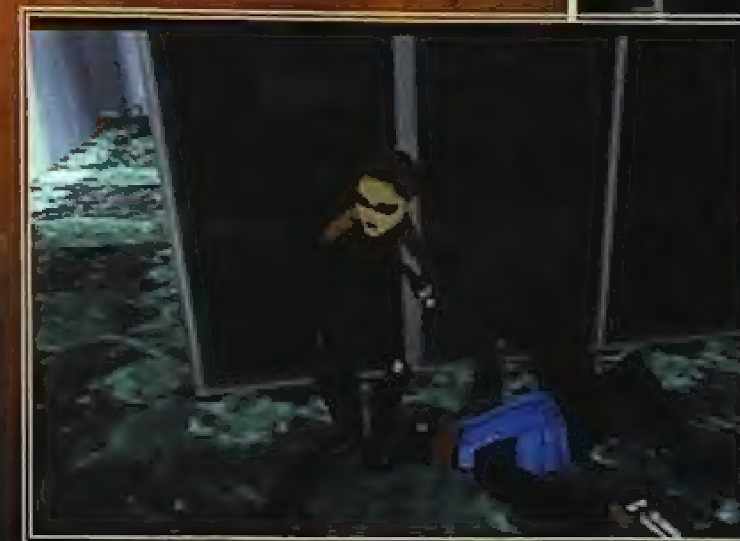
•年轻的小劳拉

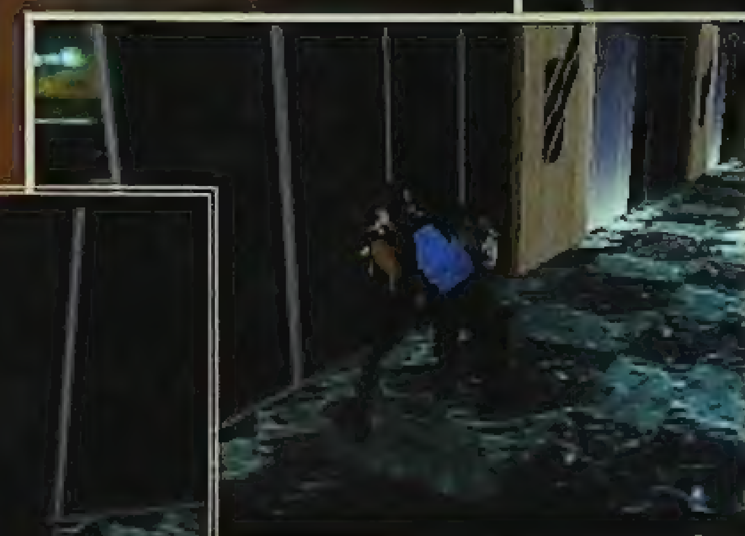


•翻箱倒柜



双CD 48元
即将推出







CORE

EIDOS INTERACTIVE

SunTendy INTERACTIVE 新天地互动多媒体

地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

王权

MAJESTY

新形态即时战略游戏　　地下城守护者与帝国时代的完美结合

The Fantasy Kingdom Sim









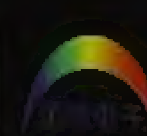
上市时间:2001 年 1 月底
游戏类型:即时战略
制作公司:MICROPROSE
国内发行:晶合互动
版本:简体中文版

价格:双 CD 58 元

- 著名制作小组 CYBERLORE 2000 年倾力奉献,鼎鼎大名的《魔法门之英雄无敌 II》资料片《忠诚的代价》以及《魔兽争霸 II》资料片《黑暗之门》就是由他们完成的，因此《王权》中的英雄与怪物类似魔法门，而建筑风格又带有魔兽的影子。
- 类似《地下城守护者》的游戏规则，再加上超越《魔兽争霸 II》的兵种设计，开创新形态即时战略类型，在尖端 100 排行榜中最高达到第 10 位。
- 强大的电脑 AI，每个人物都有自己的名字和属性，并且有自己的思想和行为准则。
- 多姿多彩的建筑与魔法，通过建设某些特定的建筑,来获得新的魔法,共有 22 种魔法，可以由英雄或上帝“玩家”来使用。


晶合互动




MICROPROSE

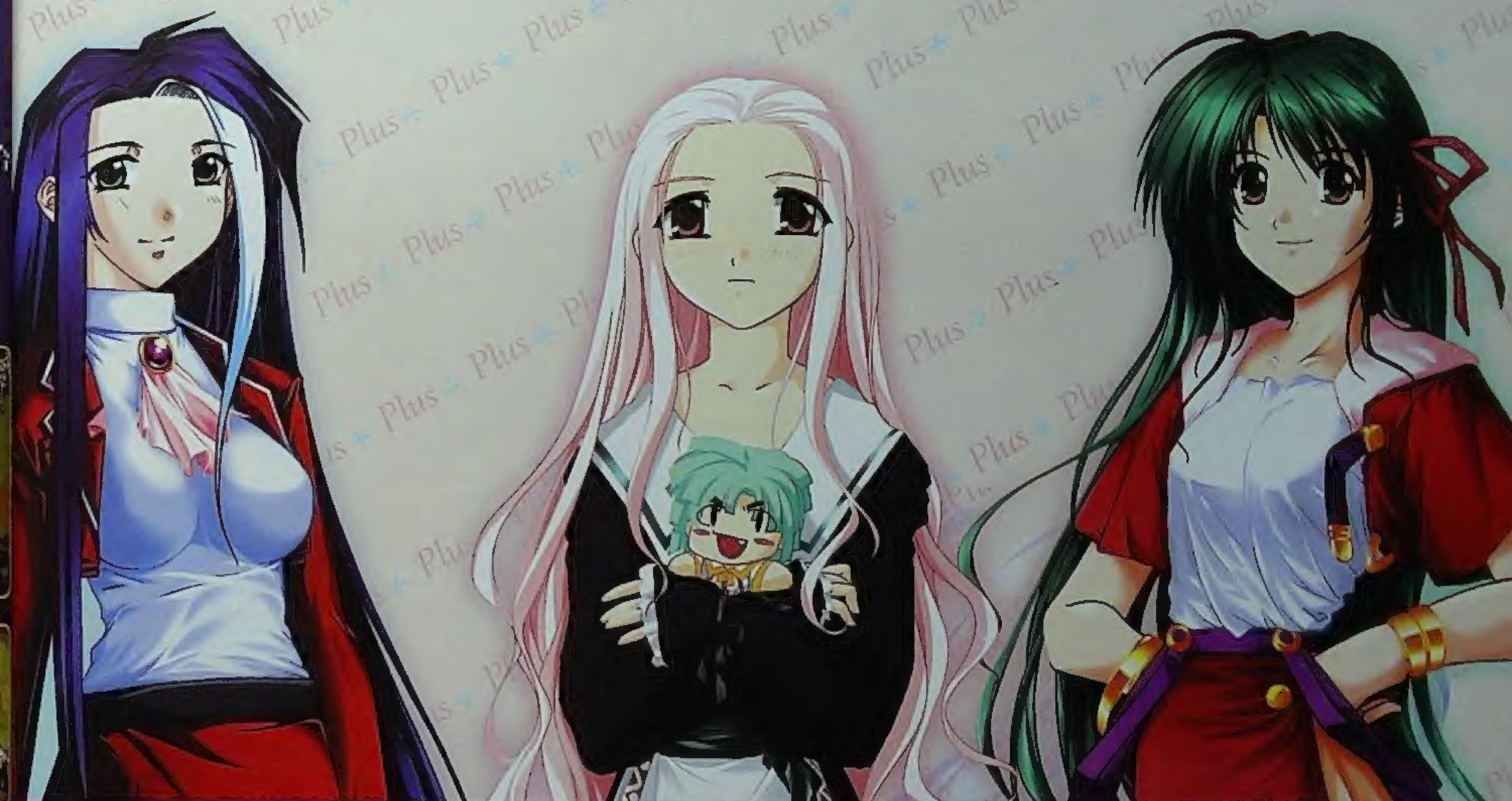
如何面对不同的爱情攻势充分展现自我的时机为了爱的力量努力吧！

爱的记忆 Plus+

简体中文版

—我心中的名字

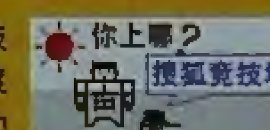
上市热卖中
简装版：双CD 建议零售价：38.00元
豪华版：双CD 建议零售价：69.00元
赠送 64 页全彩精美资料设定集
8 张主人公贴纸 送魔法树小游戏



南宫申英	洁 娜	郑玲子
NAMGUNG SIN YOUNG	ZENA WILLYTURBE	JUNG RYUNG JI
年龄：23岁	年龄：15岁	年龄：18岁
出生年月：1977年9月15日	出生年月：1985年9月15日	出生年月：1982年12月3日
体重：48Kg	体重：40Kg	体重：47Kg
身高：172Cm	身高：149Cm	身高：167Cm
三围尺寸：36/[illegible]/37	三围尺寸：31/22/32	三围尺寸：33/22/34
爱好：跳舞、[illegible]、制作模型[illegible]	爱好：布娃娃、给娃娃作衣服、与布娃娃进行精神交流	爱好：电子游戏、看电视、网球

爱的记忆“网络情侣”速配活动现已开始，详情请见搜狐游戏频道爱的记忆专区。

搜狐游戏频道2月另一倾心奉献：竞技场全面升级，大奖连环推出，精彩程度超乎期待！ 敬请关注：wizq.sohu.com

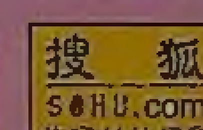


神　秘　大　奖　等　待　您

活动协办方

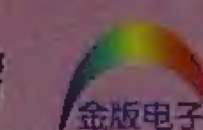






ArtlimMedia
http://www.cdpa.net





关闭舱口！紧急下潜！
进入美仑美奂的深海
即时战略 游戏世界！

深海争霸

风靡中国的《星际争霸》姊妹篇 中文版50元

公元2001年
海底出现不明生物
海洋 能否宁静依然？

深海争霸中，你可以指挥三个激烈冲突中的种族，在完全3D的场景里，你必须用最有效的战术去打败你的敌人。

五个不同深度的海洋战场，游戏画面表现出令人惊异的3D场景，如突兀的海底峡谷，鲨鱼等各种海洋生物，使你可以在战术上充分利用地形，调动你的部队，例如在洞穴或峡谷中埋伏你的部队，狙击敌人。

先进的人工智能与全部100种的部队和装备，深海争霸给你比以前RTS游戏更加多样的游戏内涵！

分辨率最高可支持1280*1024，加上多种视角和3级缩放，让你清楚掌握整个海底战场的情况，以及你想知道的每个细微局部，甚至一块爆炸的碎片！

拥有强大的地图编辑器，你可自行编辑战役模式，单人任务和多人作战的地图，并和朋友分享。

团体作战的关卡和战役模式，可支持多达24个玩家控制8个不同的种族，所有24个玩家包括旁观者可任意组合。

强劲的3D环绕音效，给你身临其境的震撼感受。

网络对战，支持TCP/IP协议，IPX协议，调制解调器、网线。

StarCraft 星际争霸 世纪珍藏

新年有礼

BLIZZARD ENTERTAINMENT

奥美电子 AEC
www.aomeisoft.com

奥美电子（武汉）有限公司

《深海争霸》全国经销商名单（排名不分先后）

Submarine TITANS™

火爆棒球2001

SAMMY SOSA HIGH HEAT Baseball 2001



1月美国职棒火爆登场，这一季的本垒打王非你莫属！

* 详尽球员资料
* 即时拍照，留下你满意一击
* 即时运动镜头回放，完整体现你的冲刺上垒和全垒打

ARMY MEN® WORLD WAR™



玩具军人 一触即发

燃烧自己

慷慨赴阵

★ 全新的故事情节将在绿军和褐军之战中展开

★ 作战的环境多种多样，包括海滩，丛林，废墟等等

★ 15 张网络对战地图，让你与别的对手一决高下

第三波 北京总公司 电话：(010) 88018833 传真：(010) 88018233 E-mail:acertwp@public.east.cn.net
上海分公司 电话：(021) 64223192 传真：(021) 54521019

3DO www.3do.com

RPG就在这里！！

3CD ￥68



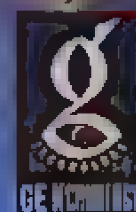
兽神传世纪

THE WHEEL OF FORTUNE

◎独特的世界观

◎反其道而行的剧情铺垫

◎动作游戏般的亲切界面



梦幻水族箱

用电脑！养真鱼？

新上市特价 38元

★丰富多样的珊瑚热带鱼,更隐藏了神秘的美人鱼哦！

★采用先进的 3D 虚拟生物,人工智能技术,每条鱼都有自己的个性和感情世界

★每条鱼或灵性十足,或脾气暴躁,也会饿的发呆,还会闹些小病小灾,让你充分享受养鱼的乐趣

★逼真的画面,奇幻多变的 3D 场景



★还有神秘的美人鱼呦★

北京总公司 电话：(010) 88018833 传真：(010) 88018233 E-mail:acertwp@public.east.cn.net
上海分公司 电话：(021) 64223192 传真：(021) 54521019

第三波

全景软件 Formosoft





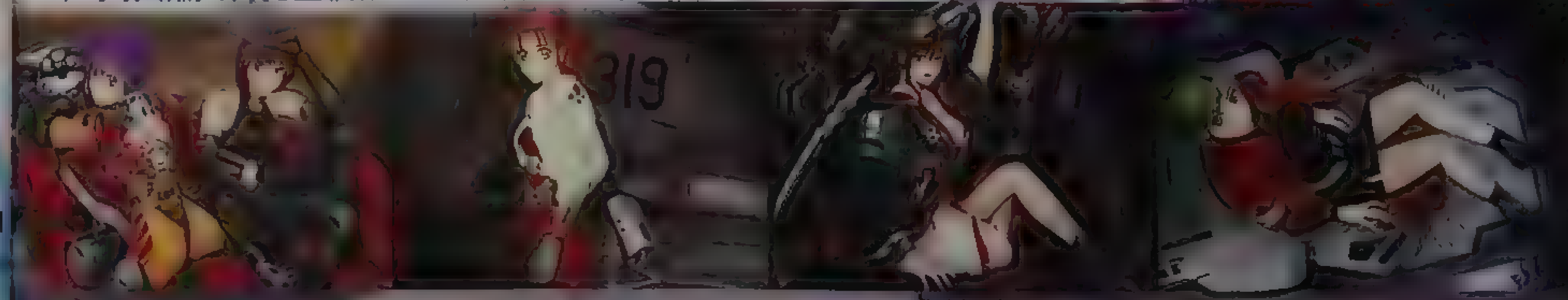
网络青春剧 邀你共同演绎
碰碰i世代
www.PengPengi.com
完全真人互动世界 · 真情演绎你的故事 · 靓人、靓景、充满幻想的完美世界



风靡韩国、日本乐趣无限的网络游戏首次登陆中国



时空战士
MÖBIUSLINK
战略养成
简体中文版
宇宙舞台上的美丽主角
时空女英豪光速登场
日本IMAGIC经典巨作
疯狂抢购中
时空战士带你飞越 2001 年
丽的宇宙场景与精致的配音让你身临其境
时 3D 战斗场景，让你抢先体验太空时代的星际争霸
新角色——帝国指挥官的加入，加深战术战略的运用空间
全即时战略游戏，完整模拟战场指挥官的处境
仅售38元



梦幻模拟战
1代25元
2代38元
精装版98元
天谕
3CD
58元
天谕
2CD
48元
仙剑奇侠传
漫画
单行本7.9元/每册
全套63.2元/8册
上海依星电脑软件有限公司

6年保修
超得安心、玩得安心

优化的驱动程序

中文化的驱动程序，
使用手册，安装说明书

优化的 OpenGL
及DirectX Driver

支持AGP 2X/4X

支持3D立体眼镜

采用Geforce 2 ULTRA芯片

原厂芯片让您超得爽！
64M 460MHz DDR显存





北京思创未来	南京新华海	广州金硕
天津东禾	南京金创源	汕头凌高
天津瑞鹏	杭州华清	深圳信昂
郑州一方	杭州展宏	湛江三原
济南商信	苏州珠江	长沙时运
山西艾威	无锡宏达	南宁怡隆
济南时尚	温州科教	南宁风行
济南大船	宁波国新	贵阳成冠
青岛澳深	合肥蓝地	兰州兰丰
沈阳天诚	合肥联强	徐州高品
哈尔滨佳恒	福州尼普顿	成都道丰
大连拓金	福州大同	成都新达
大连仙童	厦门坤成	重庆八达
西安瑞力	厦门天同	重庆四维
西安火炬	武汉华兴	云南华晨
上海泓申	武汉翔鹄	新疆东玮
上海国微	南昌拓金	新疆创伟
上海华身	南昌联众	

销售热线：020-87742835
技术热线：020-87582151



微型计算机读者
首选品牌

艾尔莎

ELSA

Modems　ISDN Adapters　Networking　Videoconferencing　Graphics Boards　Multimedia Accessories　Software　Monitors

ON-DATA　www.wonder.com.cn　万达电子有限公司

TRANK 中青旅创先软件

刀剑风云乱，
笑问谁独尊！

霸刀

2CD
49元

游戏玩法，节奏明快；演绎手法，层出不穷……
2001年1月15日上市，敬请期待！

青旅在线 <互动游戏>频道　http://www.CYTSonline.com
<互动游戏>网站　http://www.tranksoft.com.cn

中青旅创先软件产业发展有限公司　邮购地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层　邮编　100086
销售热线（010）62617707　82612745　技术服务热线（010）62628863　62570587　传真（010）82612538

即时、模拟、策略类游戏

黑金企業

STREETWARS
CONSTRUCTOR UNDERWORLD

49元

2月上市！

你所指挥的是精锐的……恰好形成敌人的梦魇。

……他们称呼您为，三角洲部队。

野战最佳武器装备

先进的枪榴弹、机枪、重机枪与榴弹发射器

自创战斗

利用《任务编辑器》来设计单一或多人游戏

网络大战

通过NovaWorld 参加线上的大型战役，
与盟友及敌军争夺最佳排名

未来兵种

全新训练计划－美国陆军精锐野战部队训练计划

自选扮演角色

可从各种身怀绝技的高手中挑选您所要扮演的角色
（狙击手、爆破兵、近战兵、水兵及重武器枪手）

三角洲特种部队3

DELTA FORCE®

Land Warrior™

大地勇士

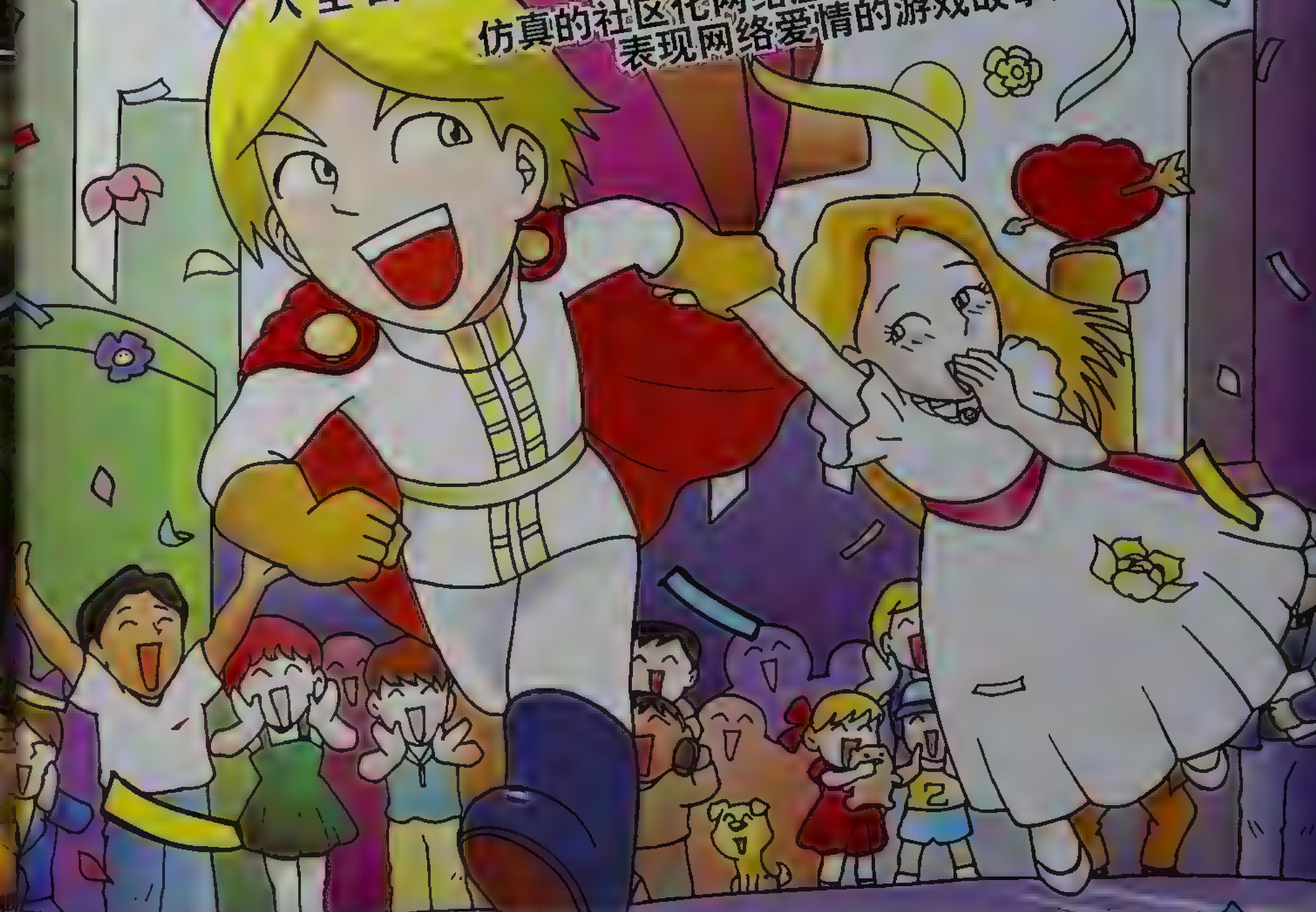
NOVALOGIC.

发行：北京天下华彩网络软件有限公司
地址：北京海淀区知春路 49 号希格玛大厦首层东 102 区
邮编：100080 电话：(010)88096906 传真：(010)88096279
客服电话：(010)88096905 E-mail:servicepub@softchina.com.cn
经销：北京信达新创网络技术有限公司

萬王之王

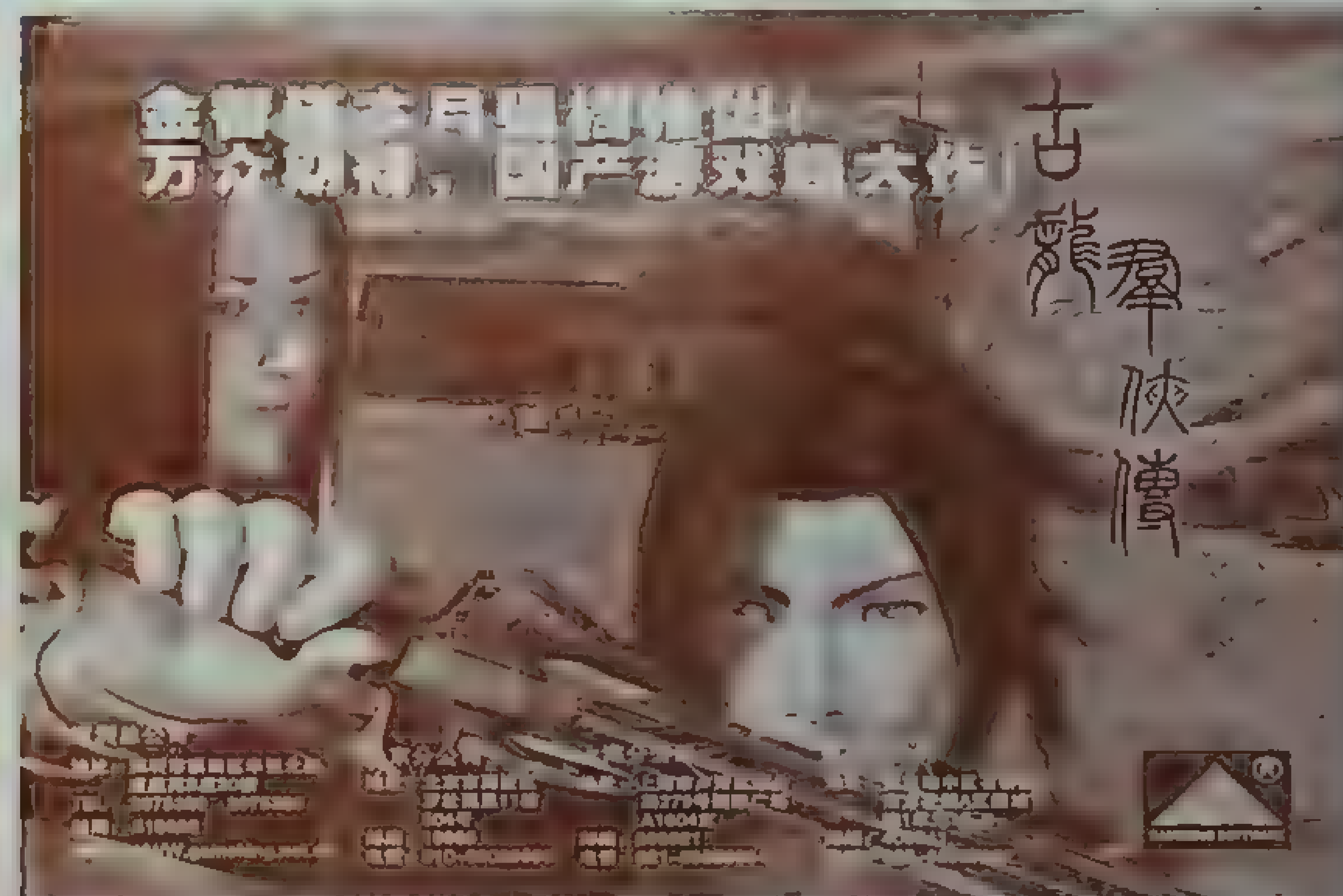
KING of KINGS

发行：北京天下华彩网络软件有限公司 地址：北京海淀区知春路 49 号希格玛大厦首层东 102 区 邮编：100080
电话：(010)88096906 传真：(010)88096279 客服电话：(010)88096905 E-mail:servicepub@softchina.com.cn
经销：北京信达新创网络技术有限公司



家用电脑与游戏机

2





欲罢工不能

当这期杂志拿在手中时，你已经度过了新春佳节。怎么样，蛇年的开端，还好么？

在老编威严的眼神注视下，我终于克制住了自己逃避责编任务的欲念，于是，有了这样可以预见的文章开头。是啊，春节过的好么？听着门外石子、东东等人呼朋唤友地徜徉在《石器时代》中，我头痛不已，不禁对几天后的假期产生了无限期待。

据说在不知道听什么的时候，可以听听 Beatles 的歌——那首 Yesterday 被评为 20 世纪最伟大的流行歌曲，淡而有味。这又令我联想起了日本人自己评选的世纪伟大发明，方便面居然大喇喇地排在了第一位，而不是我们热爱的电子游戏，呜呼……扯哪儿去了——在不知道写点什么的时候，当然应该写写这一期杂志。

二期杂志变薄了，因为“攻略手记”中有 16 页变身成了一本 32 开的小手册，这就是我们为大家精心准备的《石器时代》攻略指南，内含彩色地图、宠物图鉴、有关武器防具道具任务菜谱等等的完全列表，希望能对喜爱这部游戏的玩家有所帮助。这样的小册子并不是什么新鲜物件，我们也不想追求形式上的特异，只是为了让大家不必每次都把胖胖的杂志摆在电脑前，翻阅时可以方便那么一点点。类似的作为杂志组成部分的“攻略白皮书”，我们将根据玩家需要，结合市场热点不定期推出；另外，针对一些繁复艰深的经典游戏出版攻略单行本，也在《家游》今年的计划之内。

“玩家讲武堂”栏目是杂志年初改革的重点，“杏花村”中众酒客正对此高谈阔论。本期的讲武堂为大家详细介绍了“全屏抗锯齿”技术和 3D 显卡术语小词典，为春季装机的玩家提供了配置参考，还介绍了与家用电脑娱乐密切相关的几款软硬件。与第一期相比，本期这一栏目有些“复古回归”之感，好象这是变革的必经之路吧。

其它有关游戏的内容按下不表，单说那“文渊阁”。近来此栏目关于游戏文学的选题范围稍显狭隘，读者颇有褒贬，因此本着宁缺毋滥的原则暂停一期。我们也盼望有更多的玩家能够拿起笔，摆脱窠臼，放飞想象，投入到方兴未艾的游戏文学创作中来。

就到这里吧，耳边披头士的 It's a hard day's night 回荡，真让人有种罢工的冲动，呵呵。上期卷首的落款处，游骑兵前的英文 a. k. a. 引起了一些读者的疑问，以为这是他的另一个笔名，其实，这是 as known as 的缩写。很多读者希望小编们亮出真面目，那我们就先从这里开始好了。

给全国玩家拜年！

刘威

a. k. a. AWEI，小鸟

awei@fcgm. com. cn

广告索引

主办单位 科学普及出版社
主　　编 赵震东
常务副主编 孙百英
专栏编辑 刘　威　梁华栋　陈明辉
　　　　 谷　岩　宋润方　罗东东
美术编辑 单　非
责任编辑 刘　威
电　　话 编辑部 010－68728137
发行部主任 宋爱华
发 行 部 010－68728132
广告部地址 西城区后营房胡同 39 号
广告代理 北京互动家园广告有限公司
电　　话 010－68728133 68411807
传　　真 010－68728134
通 信 处 北京 813 信箱（100037）
业务/稿件 fcgm@fcgm. com. cn
读者信箱 reader@fcgm. com. cn
网　　站 http://www. fcgm. com. cn
捷径公司 （门市部）北京海淀区阜成路 8 号（西侧平房）（100830）
国内发行 北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号 ISSN 1009－6183 CN 11－4490/TP
邮发代号 82 － 622
印　　刷 北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼六层（可通信）
邮购地址：北京 813 信箱
邮　　编：100037
定　　价：7.80 元



新年新气象 战网重启动

对于在 Blizzard 的战网(Battle. net)上苦苦修炼了半年多的《暗黑破坏神 II》的 Hardcore 等级的玩家们来说，2001 年的第一天绝对不是一个什么好日子。由于《暗黑破坏神 II》1.04 版补丁的释出，Blizzard 在这一天将服务器上的排名系统重新启动，此前的记录被全部清空！这对那些在战网上排名等级已经很高的人来说肯定是个打击，他们将不得不重新从零开始，不过这倒给那些新加入游戏的玩家们创造了一个平等竞争的机会

有意思的是，在 Blizzard 对战网排名系统进行清理和重新启动的时候，由于网络安全出现了一些漏洞，黑客乘机侵入战网服务器并清除了其中一些玩家的的资料，不幸中的大幸是，玩家的个人帐号并没有被盗走，Blizzard 也已在发现这一情况后利用紧急备份恢复了那些玩家的资料。不过事情还没有结束，在黑客风波过去之后，又有战网用户反映，有人以做备份资料为由，假冒 Blizzard 公司技术支援部门的名义发出电子邮件，向《暗黑破坏神 II》的玩家们索取战网上用的 ID 和 CD－KEY。好在这封邮件中许多词语拼写错误，而且漏洞百出，很容易让人看出是一封骗取帐号的信。至截稿时止，Blizzard 公司还未就此做出说明，但有传言称这很可能是 Blizzard 员工私下干的好事。



游戏销量下滑 北美遭遇荒年

美国著名市场调查公司 NPD Group 目前发布了一份调查报告，从这份报告可以看出，北美游戏市场的销售量在去年 10 月的增长为 5.4%，而到了 11 月，竟然急转直下跌至 4%，这一数字让许多游戏厂商感到惊讶。NPD Group 自 1985 年起就长期对电子游戏市场的销售状况进行研究和调查，此次他们是与全美 20 家大型连锁零售商(销售量占全美总额的 81%)合作进行调查的。

该报告认为，由于 PS2 将在北美上市，因此该地区今年 PS 游戏的销售量远不如前。此外，许多零售商在向 NPD 提供资料之前，都会和游戏发行公司进行讨论，然后再提供已修改过的资料。之所以要修改，是因为最终的调查结果将对游戏制作公司有所影响，他们往往要依据这些资料来评估什么类型的游戏才是消费者的最爱，从而拟定制作计划。因此，错误的消息很可能造成可怕的后果，这一点显然是游戏公司和销售商都不愿看到的。

Blizzard 再掀"星际"狂潮

2000 年 12 月底，因特网上突然出现了《星际争霸》的 1.08 版升级补丁，修改并增加了一些游戏特性，其中新增了录像功能、新的战斗模式、与电脑结盟、快速选择服务器功能以及通过 Gateways 登陆战网等，最重要的是游戏中三个种族的平衡性再一次发生了变化，这无疑会引发新的战术和策略

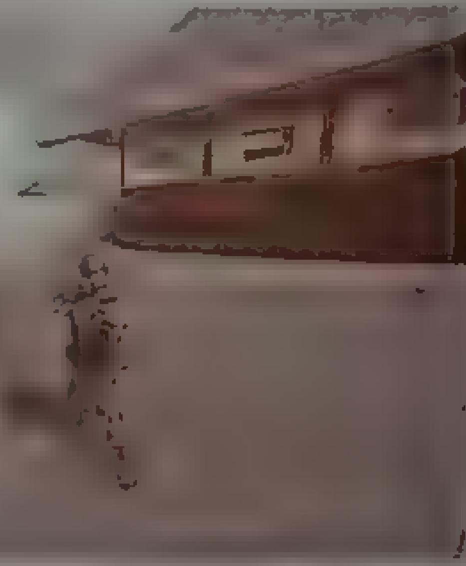
不过，一些冷静的玩家对这个非官方途径推出的补丁还是有些疑惑，就在这时，Blizzard 突然在战网论坛上发了一张官方性质的帖子，证明目前流传的 1.08 版升级补丁的确是他们制作的，但这只是一个测试版而非最终的正式版本 Blizzard 还明确指出，现在这个版本中一些关于平衡性的修改和正式版还会有明显不同。毫无疑问，一旦《星际争霸》1.08 版正式发行，这个已经流行了三年多的即时策略游戏将再次爆发出巨大的能量，重新掀起又一股"星际"狂潮



"大地勇士"遭遇技术难题

服务器故障恐怕是所有网络游戏服务提供商都会遇到的普遍问题，不管是 Blizzard 的战网，还是微软的 Game Zone，没有问题的网络游戏服务器似乎目前还没有。而最近 Novalogic 的麻烦更是不断，自他们对自家的网络对战服务站点 Navoworld 进行了升级后，《三角洲特种部队：大地勇士》的用户就碰到了诸多问题，很多玩家的电脑屏幕上经常会出现"数据库忙(code 598)"的错误信息，这表明 Navoworld 或游戏本身仍然存在着可常性的问题。

Novalogic 很快就意识到了以上问题，但他们似乎并没有想出很好的解决方法，而只是在其主页上增加了这样一条说明："如果你在加入游戏时遇到问题，请重新登录。"这样的方法显然不能令人满意，因为有些玩家在第一次进入游戏时可能会尝试多达 30 次以上才能连接上。如果继续下去的话，这显然会影响玩家连入 Navoworld 对战的热情。



网络游戏重女轻男

美国市场调研公司 PC Data 最近的一项调查表明，喜爱玩网络游戏的玩家竟然多是女性！其比率达到了 50.4%，这绝对是一个令人感到意外的结果。此次调查的定义范围比较广，不仅包括图形 MUD 和主流电脑游戏，而且包括了问答游戏、纸牌游戏、迷你游戏等，如果就整个游戏市场来说，男性玩家的比率依然多于女性，占 55%。这个调查还得出了一些有趣的结果：男性玩家更热衷于战争、运动类型的游戏，而女性玩家则更偏爱简单轻松的桌面、纸牌和智力游戏等；电脑游戏中最受欢迎的是策略及模拟飞行类型；41% 的玩家每周会花 1 至 5 个小时在游戏上，而 35% 的玩家则会每周花 5 小时以上进行游戏。

《沙丘 RPG》胎死腹中

在 Wizards of the Coast 公司宣布将于 2001 年 5 月推出《沙丘 RPG》(Dune RPG)这一令人兴奋的消息后仅仅一周，该公司突然表示将中止《沙丘 RPG》的开发工作。据猜测，《沙丘 RPG》被终止开发主要是由于资金不足和合同问题，再加上最近该公司内部面临改组，这个项目因此被放弃了。那些得不到《沙丘 RPG》的玩家和零售商们恐怕是此次事件的最大受害者了。

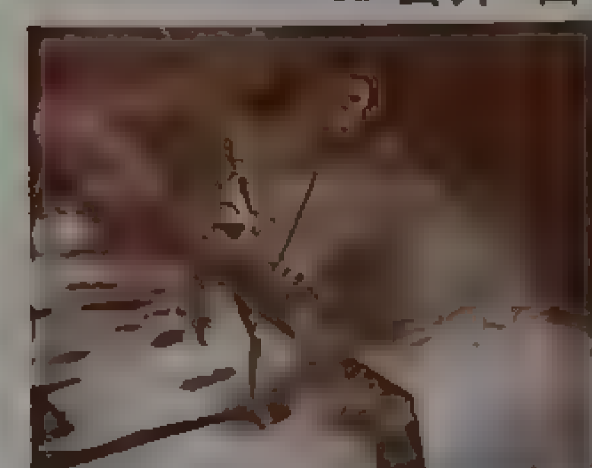
更糟糕的是，由于上述问题的存在，还影响了 Wizards of the Coast 公司其他游戏的制作和发行，原定 2001 年 10 月发行的《卡则鲁的召唤》(Call of Cthulhu)就已被推迟到了 2002年 1 月。

GameSpy 成功收购 Mplayer

GameSpy 公司近日宣布，该公司已经从 HearMe 公司手中收购了网络游戏及娱乐服务提供站点 www. mplayer. com。通过此次收购，HearMe 公司将从 GameSpy 手中得到现金、期权以及 10% 的 GameSpy 股票，而 GameSpy 则可以获得原先属于 Mplayer 的大量注册用户。GameSpy 希望此次收购能确保该公司在网络游戏服务方面的领先地位。



id 公开"雷神"原代码



id 公司目前已经正式公开了《雷神之锤 III 竞技场》的原代码，其中包含 1.27 版游戏及工具原代码，感兴趣的玩家可以到 id 公司的 FTP 服务器上去下载。

下载地点如下——

1.27 版游戏原代码：

ftp://ftp. idsoftware. com/idstuff/quake3/source/Q3A_TA_GameSource_127. exe

工具程序原代码：

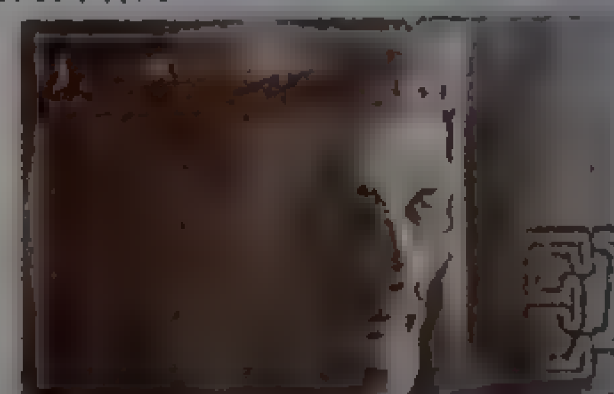
ftp://ftp idsoftware. com/idstuff/quake3/source/Q3A_ToolSource. exe

NovaLogic 另辟蹊径

有消息称，著名动作游戏《三角洲特种部队》系列的开发商 NovaLogic 最近决定分出一部分力量去开发另外一些游戏，并很有可能不再是 PC 或在线平台。该公司的发行人表示，这些游戏将在 2002 年发布。目前他们已经组织起了专门的设计小组和发行部门，正着手下一步的准备工作。一些欧洲媒体认为，NovaLogic 此举是在拓展自家的当前产品，开拓其他游戏平台的市场，尤其是在 PS2 和其他新一代游戏主机上。

"帝国"小组要自立门户

以开发《帝国时代》系列而闻名的 Ensemble Studios 使微软登上了即时策略类游戏的霸主地位，不过据称他们目前正打算离开微软自立门户。理由很简单，他们希望未来自己负责游戏的发行，而不是继续依靠微软。不过，微软恐怕不会轻易放弃《帝国时代》这个著名品牌，Ensemble Studios 如果执意离开，很有可能是要以放弃《帝国时代》版权为代价的。



网络销售渐入佳境

据 PC Data 和 Goldman Sachs 最新公布的统计数据，2000 年圣诞节期间的网络商品消费总额比 1999 年同期增加了一倍，由 47 亿美元增长到了 98 亿美元。现在，许多美国公司都认为，网络销售比传统的销售方法更容易吸引消费者，目前最成功的网络销售商为亚马逊公司(Amazon. com)。

黑客留言：到此一游

近来黑客攻击世界著名电脑软件和游戏公司网站的事件时有发生，大有愈演愈烈之势。比如，黑客攻击微软主机事件的余波还未平息，著名电脑游戏软件公司 Blizzard 属下的战网(Battle. Net)又遭到了攻击。不久之后，美国另一家著名游戏公司 Microprose 的网站也被一个自称「dhc」的黑客组织入侵，虽然没有对服务器造成什么损坏，但该组织还是在 www. microprose. com 网站某一页面下留了一行字"Admin: Please e－mail me about how I got in"和该组织的网站及 E－mail 地址，以示到此一游。目前 Microprose 的网页已经暂时关闭，而该公司也没有就此事件发表任何意见。

欧美吹起音乐游戏风潮

在日本开始慢慢退烧的音乐游戏，如今却飘洋过海在北美地区重新燃起了生机，已经有不少欧美游戏公司开始计划开发音乐类型游戏，希望能以此刺激北美玩家的购买意愿。

据悉，一家由 EA 加拿大分公司离职员工组成的新游戏公司 Moderngroove Entertainment 日前宣布加盟 PS2，并同时宣布将开发一款 3D 音乐类型游戏，并将配合 PS2 稍后推出的网络设备、硬盘，为提供玩家最新的资料下载。除 PS2 外，Moderngroove Entertainment 也宣布将加盟 DC、X－Box 和 GAMECUBE，因此这款音乐游戏也将跨跃多种平台。

新闻提供/雷鸣　　整理/Racer

游趣网：http://www. gamejoy. net

编辑部岁末迁新居　发行人新年来作客



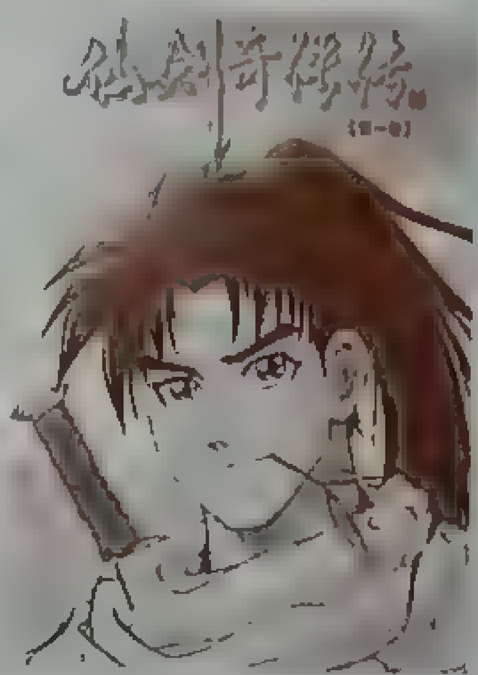


2000年12月26日至29日，经过几天紧张忙碌的工作，本刊编辑部终于由上两层楼，由四楼搬到了六楼刚刚装修完毕、宽敞明亮的新办公地点。原来一直分布在三、四两个楼层的编辑部、广告部（现北京互动家园广告有限公司）、发行部，以及下属的北京捷得电脑有限公司，此次终于会聚一堂，为今后各部门间的交流与合作创造了一个良好条件。

伴随着2001年的来临，我们的新“家”也迎来了新世纪的第一批客人——来自全国各地的图书发行商代表。老编、全部小编及本刊发行部、广告部门的主要人士同客人们举行了热切的座谈。当然了，这次主要是听一听各地来客们反映的市场情况，老编小编们也虚心听取了他们提出的意见和建议，并就如何在新的世纪里做好杂志内容及发行工作进行了广泛讨论，各方人士纷纷出谋划策，老编小编们都获益匪浅。

当您看到这则新闻的时候，肯定也已经注意到了，这期杂志附送了一本《石器时代》的攻略手册，其实这就是我们在此次会谈之后做出的第一次尝试，今后这样的工作还将继续下去，欢迎广大读者提出宝贵意见和建议

“仙剑奇侠”推出漫画版



据透露，连续数年荣登PC游戏排名榜前列、蜚声全国的游戏巨作《仙剑奇侠传》的漫画版将正式引入大陆市场。这套漫画由台湾青年漫画名家汤翔麟执笔，“仙剑之父”——大宇资讯姚壮宪先生监制，在台湾地区一经推出便引起了巨大反响，一举打破电玩类漫画单行本的销量记录。

此次上海依星电脑软件有限公司将把这套漫画制作成简体中文版以满足大陆地区广大“仙剑”迷们的要求。这套漫画共分八卷，每卷160页，32开本，首卷及第二卷已于2001年1月上旬上市，后续各卷亦将陆续在2、3月份引入大陆市场。

2001年将爆发网络游戏大战

自2000年中至今，电脑游戏开发商们纷纷瞄准了日益火爆的网络游戏（图形MUD）市场，大量网络游戏如雨后春笋般出现在市场上。目前已经上市的产品有《万王之王》、《网络三国》、《黑暗之光》等，而一开始以文字MUD形式出现的《笑傲江湖：精忠报国》亦在改头换面后变成了图形MUD，加上刚刚上市的《石器时代》，以及那些因宣传不利还不为人知的网络游戏，目前已在国内开通服务器的网络游戏至少已达六七个左右。其他准备上市的网络游戏也不在少数，著名软件公司中文之星开发的《第四世界》已开始大规模的测试活动，另一家新生力量卓越数码科技开发的《纵横天下：重出江湖》和《不灭传说》也将很快上市，而万众瞩目的《仙剑奇侠网络版》据说也会在今年推出，看来2001年将是网络游戏的天下。

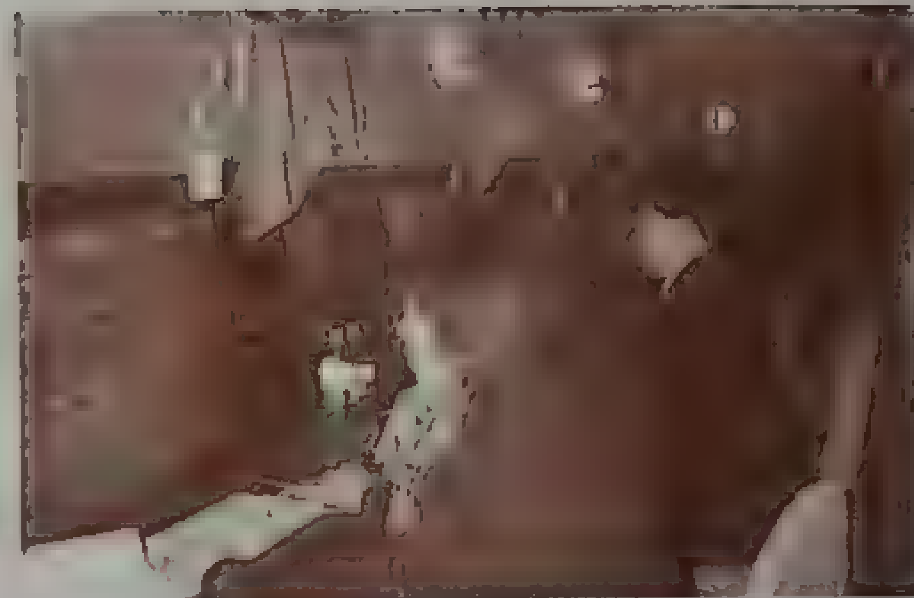
据悉，那些已在国内架设服务器的网络游戏正在进入高速发展阶段，在线玩家人数成直线上升之势。由于网络游戏有很高的可玩性和极大的互动性，很容易吸引玩家，且具有很好的反盗版性，相信不久的将来网络游戏将越来越多，加上国内日益完善的网络环境，一场争夺网络游戏市场的大战已爆发在即。

《石器时代》开工啦

2001年1月10日，智冠电子（北京）有限公司与北京华义联合软件开发有限公司在京联合召开新闻发布会，宣布网络角色扮演游戏《石器时代》(Stone Age)正式上市。智冠北京分公司总裁王俊博、北京华义总经理周成虎、台湾华义国际数位娱乐股份有限公司海外部副总经理黄博正、JAPAN SYSTEM SUPPLY社长河村克己以及韩国ENIUM社长祖涵哲参加大会并作了讲话。



《石器时代》是由日本JSS株式会社制作、北京华义联合软件开发有限公司授权、智冠电子（北京）有限公司代理、广西金海湾电子音像出版社出版发行的网络角色扮演游戏。与其他网络游戏不同，它以明亮的色彩、可爱的人物造型和幽默的事件设计取代了传统网络游戏中的血腥和暴力，因此颇受欢迎，仅在台湾地区就创造了8个月内销售40万套的佳绩。



目前，北京华义已在京租用了100MB独享带宽，投入了100台服务器，可供10万人同时上线，更有20多位工程师提供24小时不间断在线服务。他们还计划内在上海、广州和成都等大城市设立分站，进一步满足广大用户的需求。

“乐哥乐妹”即将诞生

近日，从中文之星蜂巢工作室获悉，网络游戏《第四世界》征集代言人“乐哥乐妹”的活动已经进入中场阶段，参加本次活动的参赛者已超百人。此次“乐哥乐妹”评选活动的主战场设在《第四世界》的官方主页（ www.lele.com.cn ），活动开始时间为2000年12月中旬。到截稿时为止，组委会已经收到上百名参赛者的资料，该公司的工作人员正在进行筛选工作。

另悉，由于服务器的原因，玩家在注册时可能会出现不成功的现象，对此蜂巢工作室正加班加点，努力为大家营造一个良好的游戏环境，同时也希望广大玩家在测试的同时能及时到乐乐网获取该游戏的相关信息。为了给大家提供一个更好的、更稳定的游戏平台，这款游戏将推迟到3月份上市，目前蜂巢工作室已经推出了这款游戏的第二个测试版本，详细情况请关注乐乐网。

育碧“生化”礼品火热出炉

让全国玩家期待已久的动作冒险大作《生化危机Ⅲ复仇女神》中文版终于在多次修改测试后，确定于2001年2月上市，并将推出标准版和白金典藏版两个版本。

据悉，此次《生化危机Ⅲ复仇女神》将采用育碧软件2001年全新包装。除在两个版本中同时附送精美全彩攻略外，白金典藏版中还将附送《生化危机》主题军用绒帽一顶和由日本原版独家引进的《生化危机Ⅲ复仇女神》原声大碟一套，此外还有特别加送的72页全彩《恐龙危机》选秀大赛写真集一本，其中收录了全部十二位决赛佳丽的精彩写真照。

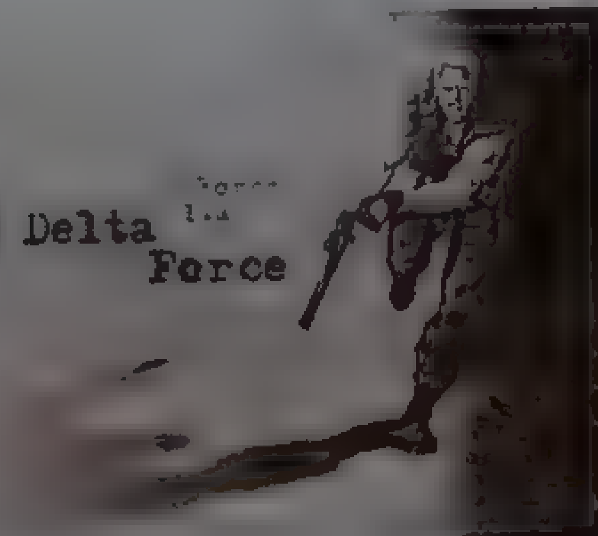
奥美新春送大礼

为丰富2001年春节的游戏市场，奥美电子决定再次以38元的低价推出中/英文版《霹雳小组Ⅲ致命距离》、《法老王》、《百变天兵》、《KA－52鳄鱼直升机中队》、《王牌赛车》等一系列游戏。据悉，奥美这条38元的产品线一经推出便深受消费者欢迎，因此该公司还将不断推出该价位的产品，给广大玩家更多的实惠和惊喜。

“大地勇士”即将登陆中国

近日，华彩软件与美国NovaLogic公司正式签定了《三角洲特种部队Ⅲ大地勇士》的独家代理合约，这标志着颇受玩家欢迎的“大地勇士”即将进军中国。

据悉，除已支持硬件3D加速外，这款游戏在网络功能方面亦较前作有了很大改进。通过IPX/SPX，《大地勇士》可支持十六个人联线，玩家还可以通过NovaWorld实现最多五十人联线对战。特别值得关注的是，华彩软件目前正积极与NovaLogic合作，计划在国内推出专门的游戏服务器，并将举办一系列活动以满足广大的“三角洲”爱好者。



智乐中国制造快乐

如果您在圣诞节期间访问过智乐中国（http://www.gameloft.com.cn）的网站，一定不会忘记那款特别为圣诞制作的游戏——圣诞节日历。实际上，在Html、Flash、Java、Shokewave等开发平台下，智乐中国还为游戏热爱者制作了多款新颖的基于浏览器的单人或多人游戏．这些游戏轻松幽默而又不失惊险刺激，适合不同年龄段、不同性别、性格的爱好者，比如《希茜公主网上大冒险》、Hexadome、TSM、经典小游戏《泡泡龙》、《模拟赌场》、《炸弹超人》等。

自2000年年底正式开通以来，智乐中国一直处于不断更新与改进中，目前已经设置了多个栏目，其中包括业界新闻（涉及电视、电脑游戏等各方面的内容）、游戏日历、在线游戏乐园等。

创先《霸刀》出鞘在即

冯志明是香港著名的漫画大师之一，《霸刀》就是冯先生颇为知名的一套武侠代表作，如今这套漫画已由展略科技经过一年多的改编，制作成了一款同名游戏。

《霸刀》是一款战棋游戏，游戏不但保留了漫画的原味，更加入了卡通式的动画过场，使玩家犹如置身在一个动画世界里，游戏中出场人物在漫画基础上增加到了二百位，更有许多隐藏队员需要由玩家自行寻找。《霸刀》的情节也不再单一，多线式发展使得情节更加紧凑。《霸刀》在美术方面也进行了精心设计，在多达30个关卡中，水彩画风的每个场景都各有特色。在战斗系统方面，展略科技放弃了大部份战棋游戏采用的跳出战场模式，将所有厮杀场面在战场地图上实时表现，因此游戏流畅度明

显增强了许多

据悉，这款《血刀》将于今年2月由中青恒创软件代理在大陆地区发行

"暗黑2精彩十分"十分精彩

据悉，由卫关公司和新浪网游民部落合办的"绘出您的《暗黑破坏神Ⅱ》——精彩十分"大赛于2000年11月20日正式开锣以来，主办单位已经收到了来自全国各地的大量作品。这些作品内容丰富，其



中有些极富想象力，比如有一个场景是这样的：麻将桌旁围坐了五个人，Diablo在东，野蛮人在西，女巫常北，亚马逊常南，另外一个是男巫，他在看女巫出牌，桌旁一个骷髅兵端着茶水，远处小游侠正在沙发上呼呼大睡……一向是死敌的正邪两派竟然在一张桌子上打麻将，"暗黑"中的血腥暴力在这里变成了安静和平，真是不得不佩服作者的想象力

乐斗士再次"笑傲江湖"

据悉，自《笑傲江湖：精忠报国Ⅰ》于1997年4月推出后，吸引了大批玩家，现在注册人数已经超过了150万，最大同时在线人数达2万。2000年年底，北京捷三峰信息咨询公司旗下的乐斗士制作小组再次推出了《笑傲江湖：精忠报国Ⅱ》，它在继承了前作优点的基础上给玩家提供了更大的自由度。

《笑傲江湖：精忠报国Ⅱ》与前作有很大不同，前作中某些设置不太合理的地方已经做了改动，比如巫师不再拥有最高权限，玩家可以自由决定游戏走向，这在网络游戏业中还是一次创举。其他变化还包括：设置了高等级侠客机制，侠客的最高等级不再只是Ⅰ代中15级，新增了16、17级侠客，以后还将继续推出18级侠客的机制；建立了江湖交易机制；版图扩大了一倍，在原来64个主地点的基础上增加了64个近郊；推出了仇家列表；聊天神功出现，聊天也能练武功等等。

McAfee 登陆中国

日前，国内著名教育软件开发商金洪恩公司与世界上最大的网络安全公司——美国网络联盟公司(NAI)正式结盟，于近日联合推出一款带有全新防病毒理念的反病毒软件——McAfee杀毒之星5.13版

金洪恩与国际杀毒权威NAI结盟，把先进杀毒技术、遍布全国的软件零售渠道与完善的服务体系进行整合，必将对国内杀毒软件市场格局产生重大的冲击。为配合中文版McAfee杀毒之星5.13版的上市，金洪恩公司专门制作了一款防病毒教育软件——洪恩毒盾，详细介绍各种病毒、防病毒知识以及McAfee杀毒之星的使用方法。同时，金洪恩公司还将开通专门服务网站mcafee.hongen.com，并将在国内建立300多个升级服务站。

赛门铁克帮您守大门

2000年12月22日，世界著名的互联网安全技术厂商赛门铁克与华彩软件在华侨大厦召开"两强联手，共创网络新世纪"总代理授权签约仪式暨新闻发布会，同时宣布将联合推出《诺顿网络安全特警2001中文版》和《诺顿个人防火墙2001中文版》两款网络系统安全防护软件。

据悉，《诺顿网络安全特警2001中文版》是一款针对于个人用户的最新的互联网安全套装软件，由诺顿个人防火墙(Norton Personal Firewall)、诺顿防病毒2001(Norton AntiVirus 2001)和诺顿隐私控制(Norton Privacy Control)三个部分组成，是一套系统化的个人网络防护软件。它们的推出是赛门铁克进军中国个人用户市场的又一重大举措，而华彩软件正是凭借其强大的市场推广和渠道销售能力获得这两款软件在中国大陆地区总代理权的

方正电脑与3Com建立合作关系

3Com公司日前宣布与方正科技电脑系统有限公司建立合作关系，方正商祺商用电脑将采用3Com公司最新的网卡产品——EtherLink 10/100 PCI。

3Com公司一直致力于为中小企业业务交易及通讯提供简单易用的智能化解决方案，方正电脑则是国内最大的电脑生产商之一，为用户提供优质的商用电脑，拥有强大的经销渠道，他们的合作无疑会将3Com公司的网络联接方案推向更多用户，也标志着3Com Connected TM品牌正式进入中国。

十佳国产PC软件评选新年开锣

由连邦软件公司与实达"所有"网站主办的"所有杯"连邦软件排行榜"2000年度国内十佳优秀PC软件"评选活动即将在全国范围内展开，历时三个月。连邦软件是国内第一家专业化正版软件流通企业，长期致力于建设中国正版软件市场流通渠道，一年一度定期发布的连邦软件销售排行榜已成为软件销售的晴雨表，其公正性和客观性亦得到了社会各界的广泛认可。

本届评选活动的主题是："抵制盗版软件、选用国产精品"，旨在树立国产软件的品牌形象，规范国内软件市场，打击盗版，鼓励优秀的软件公司，提高国产软件的制作水平，开发出更高效、更实用的产品，同时拉近厂商和用户之间的距离，树立人们自觉使用正版，抵制盗版软件的观念。

编辑/Racer

XBOX——掀起你的盖头来

1月6日~9日，在美国拉斯维加斯举行的国际消费者电子产品展(2001 International Consumer Electronic Show)中，比尔·盖茨亲自揭开了新主机XBOX的神秘面纱，并公布了XBOX的性能和部分游戏片段。比尔·盖茨表示，XBOX的图像显示能力是目前游戏主机的3倍以上，完全支持HDTV。XBOX凭借其突破性的技术及强大的硬件能力，将为未来的电视游戏定下标准。

这台黑色厚重的游戏主机可算是游戏机中的庞然大物，体积约为PS2的1.6倍、任天堂GameCube(NGC)的2.6倍。微软表示XBOX体积大是为了强化内部空气对流，提高散热能力；而另外两台日本主机虽然体积小巧，但相对的可能发生散热不良问题。

XBOX采用Intel奔腾Ⅲ中央处理器，Nvidia NV2a图形芯片，5倍速DVD光驱。它内置8GB硬盘，64MB RAM内存，最大解析度达1920×1080。根据微软的公布，XBOX可以每秒做出125兆个多边形。XBOX的硬件还包括以太网卡，完全支持宽带网络，可以下载MP3，通过网络更新游戏数据。

展示会中，微软进行了《Oddworld: Munch's Oddysee》和《Malice》两款游戏的DEMO演示，展现XBOX强大的硬件机能。微软在会上还公布了一系列将在XBOX上推出的游戏名单。部分新公布的XBOX游戏有原《鬼屋魔影》小组设计的冒险游戏《1906: An Antarctic Odyssey》，由开发《Starlancer》及《Freelancer》的Digital Anvil设计的《Brute Force》，Konami拥有极高人气的游戏《合金装备X》、《寂静岭X》、《Crash Bandicoot X》和《侏罗纪公园X》，Capcom的《Dragon's Lair 3D》，EA的《Knockout Kings》、《Madden》、《SSX》，可能成为XBOX第一款连线游戏的《Mutant Chronicles: Warzone Online》，Eidos的《Republic》和《古墓丽影》，Ubi Soft改编自电视剧集的游戏《V.I.P》等等。至目前止，加入XBOX游戏开发阵容的软件开发商有200家左右，其中以欧美公司为主。在谈及XBOX的软件市场时，微软方面表示注意到日本乃至亚洲游戏市场的独特氛围。纵观日本游戏市场，TOP100中欧美知名游戏凤毛麟角；而在欧美游戏排行榜中，日本游戏却相当有人气，所以微软表示会有针对性地考虑日本等地的市场策略。

有关该主机的具体发售日和价格都没有在会上发表。业界人士认为，在今年的东京春季电玩展和E3大展上，微软会有大的举动。

另据报道，微软目前表示XBOX在欧洲的发售至少要推迟到2002年初。关于延期原因，微软表示是为了满足美国市场庞大的需求，以免XBOX陷于索尼PS2在北美销售时的尴尬局面。据悉，XBOX将在2001年秋在北美和日本率先销售。

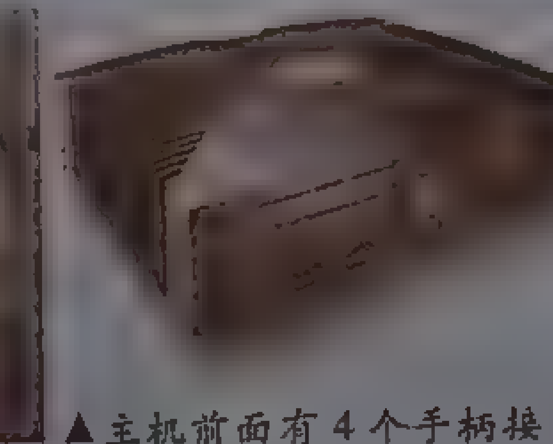
XBOX主要技术指标：

CPU：Pentium Ⅲ/733MHz
图形处理器：专用NV2a/250MHz
内存：64MB
内存频宽：6.4GB/秒
最高多边形处理速度：125M/秒
储存媒体：5×DVD，8GB硬盘，8MB记忆卡
DVD影碟播放：需要Ravisent公司专用播放软件CineMaster DVD Engine及遥控器
最大画面分辨率：1920×1080
尺寸：长325mm，宽260mm，高90mm

图片说明



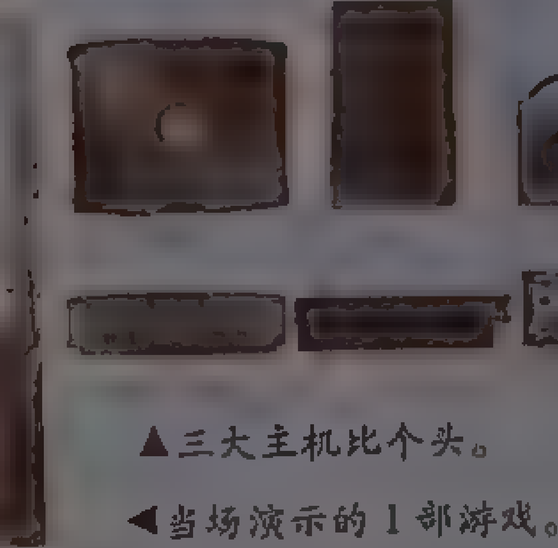
▲盖茨揭开XBOX的"黑幕"



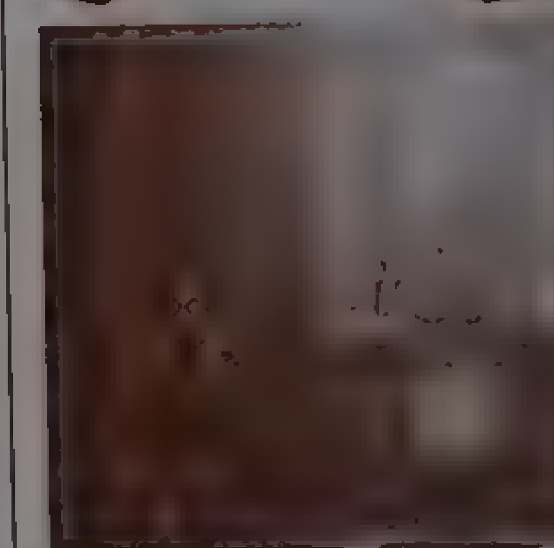
▲主机前面有4个手柄接口、DVD盘盒开启键和电源开关。



◀中央绿色标志的左方和右下方各有一个模拟方向键，左下是普通的方向键，右方有A、B、X、Y4个按键，右上还有黑白2个按键，手柄后方有L、R按键和2个记忆卡插槽。



▲三大主机比个头。



◀当场演示的1部游戏。

2000年日本游戏界10大新闻

近日，著名网站ZDNet日本站总结出网友投票评选的2000年10大游戏新闻。从结果可以看出，日本玩家心目中去年最重要的事件还是索尼PS2的发售。这不只是对游戏业界，对视听娱乐和电脑界也有很大的影响。以下是2000年日本10大游戏新闻的排行榜：

1. PlayStation2发售
2. 《勇者斗恶龙Ⅶ》发售
3. 微软公布XBOX
4. 世嘉新战略"为其它机种开发软件"
5. 任天堂公布Nintendo GameCube
6. 《最终幻想Ⅸ》发售
7. 世嘉不参加2000年东京秋季电玩展，独自召开发布会
8. BANDAI的WonderSwan掌机发售
9. Internet角色展开游
10. 大川功担任世嘉新社长

世嘉即将推出防盗版 DC?

最近网上有消息称，世嘉公司为了对付目前猖獗的盗版软件市场，开始着手改造 DC 主机的硬件。具体方法是在新一批生产的 DC 主机当中修改部分线路，使得主机将不再认读盗版的 CD－ROM。当放入主机的媒体并非 GD－ROM 时（例如 CD－ROM 或 CD－R），主机就拒绝读取程序 DATA，转而切换到音乐模式，视为音乐 CD。众所周知，世嘉 DC 以前的防盗版措施在于其独特的 GD－ROM 媒体，在 GD－ROM 防盗技术被破解后，世嘉此举也实属无奈。

DQ7 双喜临门

日本文化厅媒体艺术大奖近日揭晓，这是面向动画、游戏和 CG 优秀作品颁发的年度大奖。ENIX 在 2000 年 8 月 26 日发售的 PS 软件《勇者斗恶龙Ⅶ》获得了数字艺术互动部门大奖。另外世嘉的 DC 软件《莎木～一章 横须贺》获得了该部门的优秀奖。颁奖仪式将在今年 3 月举行。另外，到今年 1 月 5 日，ENIX 发布消息，《勇者斗恶龙Ⅶ》的日本销量已经突破了 400 万套，这是目前日本 PS 主机游戏软件的最高销售记录。

国际玩笑引起轩然大波

美国《纽约时报》(New York Times) 去年 12 月 27 日和 29 日两次报导了关于任天堂(Nintendo)即将并购世嘉(SEGA)的新闻，在游戏界引起了强烈反响。消息认为，上述两家公司正在对并购的计划进行协商，而所牵涉到的收购金额为 20 亿美元。另外，控制 SEGA 的 CSK 集团曾经在数月前试探微软公司是否有意收购 SEGA，微软方面没有作出回应。消息发布之后任天堂的股价大跌，而 SEGA 的股价则上扬超过百分之十，最后东京证券交易所被迫暂停 SEGA 的股票买卖。

事后，两家公司都发布了正式公告来澄清这则消息。双方表示这篇报导是毫无事实根据的，世嘉更在自己的主页刊登社长的公开抗议文章，正式对《纽约时报》的不属实新闻表示不满，要求公开道歉。

世嘉前社长年内离职

去年因为 SEGA 连续四年赤字和 DC 日本市场销售不力而降职的 SEGA 前社长人交昭一郎，目前表示将在年内辞去在 SEGA 担任的全部职务。

关于人交昭一郎个人的经历，本刊以前曾作过报道。人交曾先后在本田公司 F1 赛车部门任引擎开发主任和副社长，1993 年被当时的 SEGA 社长中山隼雄聘为 SEGA 副社长，1998 年接任社长，是现行 DC 主机研发的灵魂人物。去年 6 月转任 SEGA 副会长，11 月的时候，因为公司内部原因而转任资深顾问一职，SEGA 母公司 CSK 研究所社长大川功接任 SEGA 社长。目前 SEGA 正全力挽留人交昭一郎，并希望他能负责 SEGA 在欧美的网络业务。而对于辞职，人交似乎已经下定了决心。素有本田王子之称的人交将再没有机会为 SEGA 的崛起而努力，是日本游戏界的一大憾事。

世嘉危机导致转型可能

近来业界关于世嘉的报道不断，而令人鼓舞的消息很少。在前社长引咎辞职和任天堂并购传闻后，去年 12 月 30 日，亚洲华尔街快讯又有消息传出，世嘉公司正准备将资金投入日本移动电话网络技术的发展。该消息指出世嘉可能会完全放弃开发新的家用游戏主机，也就是说，DreamCast 可能会成为世嘉最后一部家用游戏主机。

就以上消息，日本 CSK 子公司 ASCII 的西和彦副会长亦亲口承认。因为开发成本高昂，加上市场的竞争力问题，现在日本世嘉正考虑完全撤出游戏硬件领域，打算只专注游戏软件及移动电话网络技术的开发。日本 CSK 拥有日本世嘉 24.5% 的股权，对世嘉的运作有着举足轻重的影响力，所以西和彦所作的回应有相当高的可信性。

再看如今北美 DC 的销售情况，截稿前 DC 在北美的数量大约是 270 万台，而 SEGA 希望在今年 3 月底前能够达到北美 DC 销售 500 万台的目标。美国最新公布的圣诞假期前主机销售数字是这样的：PSone：292,000 部(34.7%)，PlayStation 2：188,000 部(22.4%)，Nintendo 64：181,000 部(21.4%)，DreamCast：180,000 部(21.4%)，可以看到 DreamCast 的销量不是十分理想。业界人士认为，世嘉在北美的人气也已经今非昔比。

《樱花大战 3》发售在即

世嘉 DC 版游戏大作《樱花大战 3》将于今年 3 月 22 日正式发售。《樱花大战》系列是世嘉主机上的招牌游戏之一，其 1 代和 2 代先后在土星上推出，深受玩家的欢迎，一直高居日本玩家推荐排行榜。将在 DC 上推出的 3 代随着硬件机能的提高，游戏画面和品质也有很大改进。游戏场景将会由原来的东京变为巴黎，人物角色全新登场。据悉，DreamCast 的《樱花大战 3》还会推出两个特别限定版，分别是特制的音乐盒以及特制的 VMS 记忆卡。

《VR 战士 X》即将登场街机

传闻中的世嘉 AM2 的神秘大作《VR 战士 X》已经确定了正式发表的日期。AM2 在 VF－X 的官方网页上表示，这款游戏将在今年 2 月 23 日和 24 日于日本东京举行的 AM SHOW 上正式发表。这是 AM2 基于街机基板 NAOMI2 所开发的《VR 战士》系列的最新作品，届时除了新角色之外，AM2 也会公开游戏的相关系统。

新闻提供/吴波　编辑/AWEI

2001 年新天地产品线揭秘

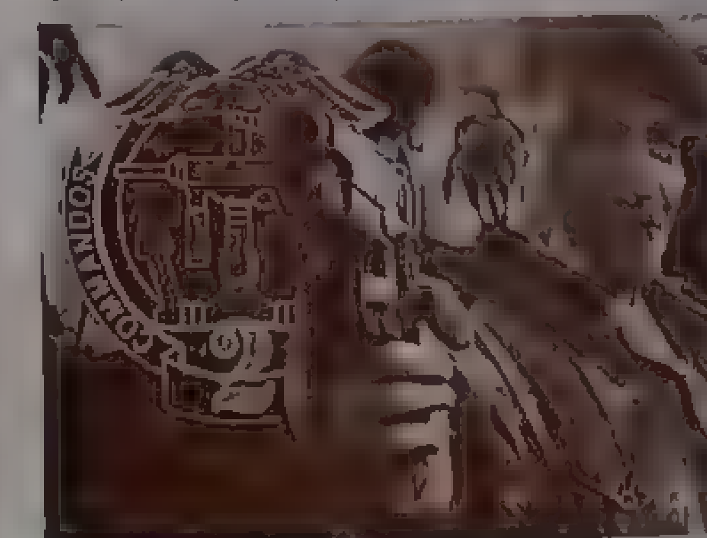
伴随着 2000 年最后一天的逝去，历史翻开了新的一页。21世纪，2001 年，对所有经历了世纪交替的人们来说都是一个全新的开始，对新天地互动多媒体技术有限公司来说，则预示着一次大的飞跃。据内部人士透露，新天地目前已经新开拓了两条十分重要的产品线：一条是 Eidos，其实说它新开拓并不准确，应该说是回归；另一条产品线则确实是新开拓的——日本游戏系列。

与 *Eidos* 再次握手

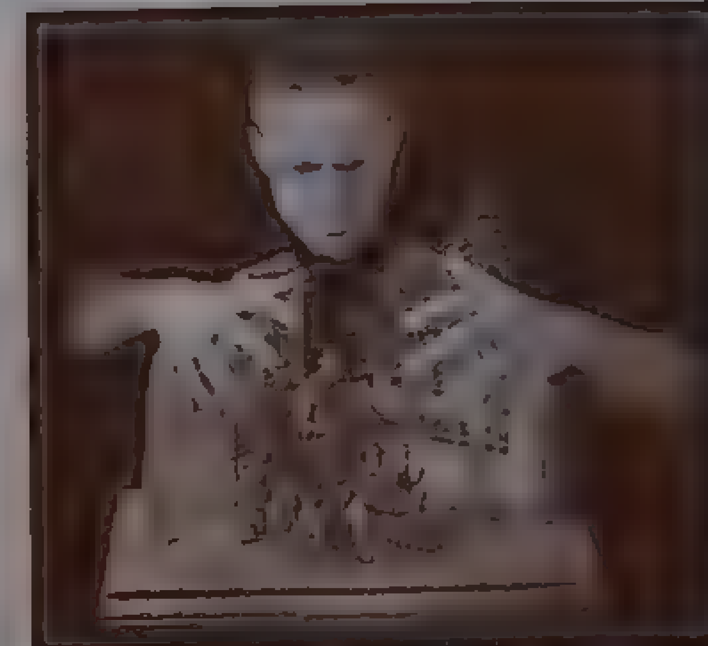
众所周知，《古墓丽影》系列中的大部分作品在国内是由新天地代理发行的，但《古墓丽影Ⅳ失落的神器》则是由另外一家公司代理的，而且此前业界曾盛传 Eidos 的《盟军敢死队 Ⅱ》也将由别的公司代理。不过，现在我们已经得到了确切的消息，除《盟军敢死队 Ⅱ》仍将由新天地代理之外，曾经失落的劳拉也将在 2001 年重回新天地的怀抱，所以我们上面说 Eidos 这条产品线并非新开拓，而是回归。这中间的内幕其实我们没有必要了解，因为大家关心的是他们会给我们带来什么样的产品。那好，就让我们来看看新天地会在 2001 年代理哪些 Eidos 的产品吧。

《盟军敢死队 Ⅱ》(Commandos 2)

毋庸置疑，这绝对是全球玩家期盼已久的大作，据新天地市场部经理透露，目前 Eidos 已经公开的消息是，这款游戏将于今年 3 月正式上市，如无意外，新天地也将在国内同步推出。



由于制作小组的保密工作做得实在太好，除了已公布的一些官方消息外，甚至连新天地手中也没有这款游戏的更新的资料。我们只知道，游戏背景依然设定在二战时期，但作战地点不再限于欧洲，已经拓展到太平洋，玩家们终于可以与日本鬼子浴血奋战了。呵呵，这不正是国内玩家们一心期盼的嘛！游戏将提供 12 个任务，其中会有很多情节取材于电影，如《桂河大桥》和《拯救大兵雷恩》等。制作小组对每一个场景都进行了十分认真的设计，最值得一提的是“逃离 Colditz”一关，这关的地图完全是依照历史上真实集中营的原貌按比例设计的，仅仅是为了战术的需要在里面多加了一些树。这里顺便提一句，现在地图上大大小小的建筑物已经是可以进人的了，当敢死队员进入室内的时候，游戏将使用另一套引擎来渲染图像，使场景看起来更加真实。正



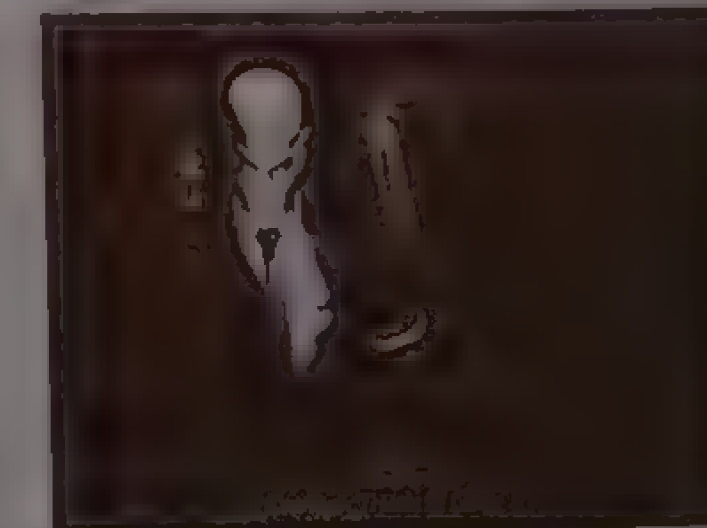
因如此，游戏中增加了大量的室内作战成分，敢死队员在进入建筑物之前是一定要先通过窗户窥视一下里面情况的，否则……更为重要的是，游戏中的多人模式有了极大的改进。除此之外，《盟军敢死队 Ⅱ》中还增加了几个全新的角色和许多新特性，这些就有待玩家自已去体验了。

《秘密潜入》(I'm going in)

这是另一部由 Eidos 出品的十分值得期待的作品。玩家在游戏中将扮演琼斯——前英国空军特种部队队员，他退役后仍时常接受一些秘密任务。当琼斯得知前克格勃上校窃取了核弹，并妄图以此勒索巨额赎金时，于是再次欣然受命，决心孤身潜入敌人的秘密基地，挫败恐怖份子的阴谋。虽然玩家扮演的琼斯只是孤身一人，但却拥有世界上最先进的单兵武器，真实再现世界上各种新式武器和装备也正是这款游戏的最大特色。从轻巧实用的 MP5SD、UZI 到火力压制用的 M16A2、AK47 和 MINIMI 轻机枪，从近身作战的 Glock17 军用手枪到攻击距离 1000 米以上的 Dragunov 狙击步枪，从杀人于无声的匕首到 LAW80 反装甲火箭弹，玩家都会在游戏中接触到，哪个顺手您就随便挑吧。

《终极刺客》(Hitman:Codename 47)

这是另一款非常有特色的游戏，玩家将扮演一名职业刺客，必须运用专业战术和技能，用最小代价以最高效率潜入敌营并完成任务。回报将是无比丰厚的酬金。因此在接受任务后，玩家既可能以一个百万富翁的身份退休，也可能永远的从



人世间消失[illegible]玩家将有机会执行各种[illegible]在这里，按合同办事也[illegible]冷血屠夫，任何对平民和警察的[illegible]都将造成严重的[illegible]也会直接体现在任务完成后的[illegible]中

《杀出重围》(Deus Ex)



这是一款融合了角色扮演成份，并且不提倡暴力的第一人称射击游戏。身为联合国反恐怖组织成员的你，首要任务是除暴安良、维护和平，而不是到处滥下杀手。如果你能够不流血的完成任务，将获得在下一个任务中得到更多更好武器和工具的奖励。当然，游戏也并不限制你使用暴力的自由，只是这种做法不被赞许罢了，但糟糕的是这样做会引起一些对你极有帮助的人的反感。正义和邪恶总是交织在一起，让人难以分辨，恐怖组织和政府部门间似乎有着不可告人的秘密，而同事的所作所为也让你觉得他们更像坏人，当身陷巨大阴谋之中时，也许值得信任的人只有你自己！

《小鸡快跑》(Chicken Run)



这是一款根据美国梦工厂2000年推出的著名卡通片《小鸡快跑》改编而成的同名三维卡通游戏。玩家在游戏中将扮演一只生活在特易帝农场的小鸡，这个农场对小鸡们来说就是不折不扣的集中营，邪恶的特易帝太太对不能按时完成下蛋任务的小鸡往往处以极刑。因此，你，一只叫津裘的鸡决定帮助大家逃离特易帝太太的魔爪，但凶恶的警戒狗、丑陋的农夫和特易帝太太都随时提防着你们的不轨行为。所以，你不仅要寻找各种逃脱用的工具，还需要公鸡洛基、老鼠尼克和费裘的帮忙，还得有007的身手，否则难逃变成鸡肉汉堡的命运。

《古墓丽影：历代记》(Tomb Raider: chronicles)



据透露，《古墓丽影：历代记》将是该系列最后一款沿用老引擎的作品了，这款游戏也正是此前劳拉冒险历程的回忆录，相信一定会勾起很多老牌玩家的回忆，只是不知劳拉[illegible]的路会如何走下去

劳拉失踪[illegible]后，学友们为她举行了纪念仪式，共同追忆她鲜[illegible]为人知的冒险经历。游戏中的13关贯穿了劳拉各个时期的冒险历程，其分为四个部分，每个部分之间没有直接的联系，在时间上也是不连续的。尽管是追忆，但Core小组还是在游戏中加入了许多创新的元素，劳拉也增加了各种新奇的动作。总之，这是一款值得忠实的“古墓”迷们收藏的纪念之作

与日本厂商联手合作

有目共睹，日本、韩国、台湾地区以及国产游戏如火如荼的态势正越来越引起发行商们的注意，尤其是日本，其独特而发达的娱乐文化业对中国游戏产业及玩家的影响十分巨大。正因如此，在与众多欧美厂商建立了长期稳定的合作关系之后，新天地业已开始积极与日本游戏厂商寻求合作。

游戏、漫画、动画的交互关联是日本娱乐产业的特点之一，这种三位一体的文化很容易为广大玩家接受，然而中国游戏娱乐产业的独特环境抑制了日本游戏产品的进入，语言不通也是它们进入中国的最大障碍。考虑到以上问题，目前



新天地已经与日本众多著名游戏厂商，包括世嘉、索尼、光荣、日本FALCOM、NEC INTERCHANNEL、工画堂、IMAGINEER、CSWARE等建立了密切的合作关系，相信通过新天地的努力，将有很多日本TV和PC经典游戏的简体中文版在年内与玩家见面。据悉，新天地今年推出的第一部日本游戏将是著名的《永远的伊苏Ⅱ》，当然是简体中文版了。另据透露，新天地还将和日本游戏厂商共同推出移植大作的简体中文版，国内玩家有望在今年看到那些曾经迫切期待的大作的PC版本的简体中文版登场。语言障碍将彻底被打破，广受玩家喜爱的日本游戏大作将不再是游戏机的专利，玩家们终将可以细细品位大作的真正风范了。此外，新天地还计划把在日本极受欢迎的游戏周边产品引进中国，让国内玩家能够真正体验到完整游戏文化的魅力。■

编辑/Racer

国内最新游戏上市追踪

上市日期：2001年2月

本栏编辑 | RACER

本期力作：家园——惊世浩劫

CATACLYSM

家园：惊世浩劫



游戏类型	即时策略
出品公司	Sierra
上市代理	育碧软件
系统要求	PⅡ233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥58

这款作品可以说是《家园》世界中发生的一段插曲，故事发生在两大氏族之战结束后的第15个年头。Kushan民众建立的统一阵线现在消失了，因为他们已经收回了自己的家园Hiigara，而这个古老、动荡的部落再次产生了分裂，玩家要领导的就是其中的部落之一Kiith Somtaaw。游戏中最主要的敌人是一种称为Beast的远古高科技病毒，这种病毒会吸收飞船并将它们变成贪婪的同伙。通过吸收同化Taidan、Kushan、Turanci和Bentusi的战舰，Beast集体的力量大大增强。玩家必须在银河系中四处奔波以便拯救同伴免遭兼并，要同Beast舰队不断战斗，直至找回丢失的飞船，阻止Beast的疯狂行动。

由于改进了游戏引擎，《家园：惊世浩劫》将提供比前作更加丰富的内容，如路标系统，以及全新的战斗系统等，图形表现更佳，操作也更具人性化了。

吸血鬼：假面舞会



游戏类型	角色扮演
出品公司	Activision
上市代理	新天地
系统要求	PⅡ266/64MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

在黑暗的中世纪欧洲，勇猛的骑士以上帝的名义为消灭肆虐大陆的吸血鬼而战，然而残酷的命运却把他也变成了一个吸血鬼。正义和邪恶融成一体，身负使命的你既要为伸张正义、铲除黑暗势力而战，又要接受难以控制自己体内吸血鬼本性的煎熬，完全沉浸在痛苦的内心抗争中。游戏从中世纪开始，穿越长达800年的时间长河，从布拉格和维也纳，到伦敦和纽约，你的冒险生涯就是从这里开始的……

在游戏中，玩家不仅可以看到中世纪盛行的刀剑铠甲等冷兵器，使用强大、华丽的魔法和巫术，也可以运用现代的各种强力枪械。玩家的一举一动都会对自己内心中人性的一面和吸血鬼兽性的一面产生影响，如何使这两方面达到平衡，是玩家需要解决的最大难题。

黑暗王朝Ⅱ



游戏类型	3D即时策略
出品公司	Pandemic/Activision
上市代理	新天地
系统要求	PⅡ200/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

在《黑暗王朝Ⅱ》中的未来世界里，生态平衡已经严重恶化，整个地球笼罩在世界警察组织JDA的强权统治之下。JDA受控于地球上的精英分子，专门负责保护只有上等人才可以居住的“圆顶城市”，镇压来自“圆顶城市”之外的众多Sprawlers——暴露在有毒空气和强辐射环境下的下等人——的暴动。然而，Sprawlers对JDA的强权统治极端不满，他们集合所有的非常规技术和装备，与JDA展开了激烈的战斗。战争将在海陆空全面展开，玩家可以选择任何一方，共需完成20个极具挑战性的任务。玩家将感受到在真实三维地形中作战的乐趣，其全新的战略设置和战场控制也更加体贴。特别的是，游戏不仅提供了多种多人游戏模式，还可以将多人游戏过程录制下来以任意角度观看。

生化危机Ⅲ复仇女神(白金典藏版)

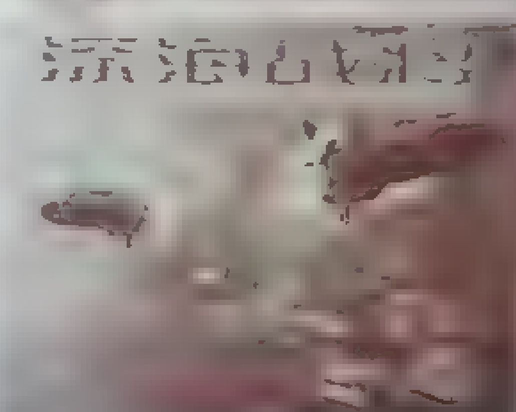


游戏类型	动作冒险
出品公司	Capcom
上市代理	育碧软件
系统要求	P200 48MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥198

游戏围绕着一个名叫 Umbrella 的化学制品公司展开，这个表面看起来安份守己、默默无闻的小公司，实际上是家专门从事研究、生产和生产毁灭性生化武器的地下工厂！一次意外的病毒泄露事故使所有研究人员都变成了僵尸，许多怪异的攻击事件也随之发生。Raccoon 警察局派出的精英小队 Brave 一去不返，只好又把另一支精英小队 S.T.A.R.S 派了出去……《复仇女神》中增加了几种新的武器和敌人，难度和趣味性也相应增加。游戏中的突发事件明显增多，而且根据玩家所走路线、解谜顺序的不同，还会产生一些分支剧情，悬疑气氛浓重，如抽丝剥茧般层层剖开了惊怵小说式的剧情。

推再推之后，这款动作冒险游戏大作终于确定在2001年2月正式上市了，喜欢"生化"系列的玩家可以用它来度过春节期间一个长长的"恐怖"假期了。

深海战将



游戏类型	动作冒险
出品公司	Criterion Studios
上市代理	育碧软件
系统要求	P233/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

在《深海战将》中，玩家将扮演一个领导特种部队去为生存而战斗的英雄，目标就是在深海中建造一个叫 Leviathan 的巨型母舰并拯救一个水下文明。这款游戏具有极高的自由度，虽然一开始还是任务导向的，但随着剧情的展开，其自由度会越来越大，玩家甚至可以通过改变场景来影响剧情的发展。《深海战将》的 AI 设计也很优秀，其复杂的 AI 模型控制着每一种生物的行为，每一个生物在不同环境和受到攻击时的反应都不相同。这款游戏中采用了大量的 3D 特效，比如动态光影、立体雾化、大面积局部雾化以及汽化效果、粒子和烟痕效果等，因此画面表现也是不错的。最重要的是，游戏提供了十分丰富的任务类型，在总共 5 大幕 37 小关中，玩家要完成采矿、抓鱼、救援、保卫、解迷、运输和搜索等多种任务。

魔戒



游戏类型	冒险
出品公司	法国 Cryo
上市代理	晶合互动
系统要求	P133/16MB
游戏容量	6 CD
参考价格	¥88

故事发生在 200 年后的地球，由于受到外星人的侵略，地球人展开了一场保卫家园的战争。不幸的是，地球人输掉了这场战争，也输掉了赖以生存的地球。于是，地球人全部沦为外星人的奴隶，四大外星暴君的统治使人们生活在无尽的痛苦之中。伊绪是一个非常有天赋的年轻人，他偶然发现了歌剧《尼伯龙根之戒》中的秘密，甚至得到了某种神奇的能力，可以化身为剧中的四大主角——矮人暴君艾柏瑞奇、火精灵罗许、蛮人王赛格蒙和武神布罗西德。在经历了种种艰苦的磨练之后，伊绪将化身为"神"，带领地球人对抗残暴的外星统治者。

《魔戒》以歌剧《尼伯龙根之戒》的故事为蓝本，结合了高科技电影手法和古典音乐，配合十分华丽的 3D 渲染画面，一定会给玩家带来全新的视听享受。

极速传说



游戏类型	竞速
出品公司	N-Side Software
上市代理	连邦软件
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥29.9

这款游戏不同于其他的赛车游戏，它着力表现的是一种在超现实状态下以无法想象的速度飞驰的快感。故事发生在2100年，随着技术的飞速发展，那时的国际汽车大赛早已不是现在的样子了，所有汽车都配有两台涡轮发动机，并已放弃轮胎而改用磁浮装置，而且赛道也已经扩展到了月球表面。看着蔚蓝色的地球和漫天繁星，在宽阔的月球表面飚车，这种感觉肯定是前所未有的。

这款游戏的音乐大部分是具有强烈节奏感的电子合成乐，在以超高速飚车的同时听着这样的音乐，一定会使玩家热血沸腾。别看这是一款赛车游戏，但对 CPU 和显卡的要求并不是很高。游戏还提供了联线对战模式，酷爱追求速度感的玩家们一定要尝试一下。

午夜狂飙



游戏类型	竞速
出品公司	Brightstar games
上市代理	连邦软件
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥29.9

《午夜狂飙》是一款风格特别的赛车游戏，时间设定在炎炎夏季凉风几许的夜晚，场景则是依照德国城市为蓝本建构出的现代都会，奔驰与狂飙都在这清凉、舒适，弥漫着神秘浪漫气息的仲夏午夜都会中展开。风，正从耳际呼啸而过，伴随着星月……

如果各位喜欢在高速公路上飙车，《午夜狂飙》绝对就是为您量身打造的游戏。想象一下从山坡上急冲而下的快感吧！配上爵士风味的音乐，以及蛙声、蝉鸣等模仿真实夏夜氛围的音效，一边开车一边欣赏德国都市午夜时分的万般风情，那种感觉只能用一个字来形容——爽！此外，《午夜狂飙》提供了 12 种摄影视角，方便玩家从多种角度来欣赏这场夏夜狂奔之旅。

三国霸业



游戏类型	即时战略
出品公司	诠积资讯
上市代理	智冠
系统要求	P200/32MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥39

顾名思义，这又是一款以三国时代为背景的游戏，与众不同的是，它针对不同玩家的要求量身定做了两种模式：一种是统一天下(大地图模式)，共有 42 座城池、四个时期可以让玩家慢慢征战，玩家将扮演一位英雄，经营自己的城池，寻找人才，扩充兵源，最终统一所有城池；另一种是英雄自传模式，玩家可以扮演三位君主中的一个，慢慢经由一场场战争，了解他们的生平与事迹，共有多达 30 几个关卡。

相对于诠积资讯的上一部作品《横世霸业》，此次《三国霸业》将操作做了大幅度的简化，战斗与生产方面做了不少改良，人工智能也得到了强化，但《横世霸业》中的一些热键都保留了下来，这使得老玩家们很容易就可以上手。

堕落天使



游戏类型	角色扮演
出品公司	奥汀科技
上市代理	智冠
系统要求	P200/32MB
游戏容量	4 CD
参考价格	¥69

原本由堕天使掌管的洛斯特大陆，因五百年前的天使战争而落入了对立派圣天使的手中，落败的堕天使大部份都在战争中死去，但传说有一股力量能够集聚精灵之力，并帮助堕天使复苏。五百年后，洛斯特大陆变成了一个没有法治的地方，圣天使力图净化这块失落的大地……

与其他 2D 游戏不同的是，《堕落天使》的战斗视角会有四种变化，人物攻击时也会拉近距离，使得攻击画面更具力感。游戏中设计了许多绚丽的魔法供玩家使用，玩家还可以从敌人身上取得 DNA 并加以融合，成为 DNA POWER，外挂在角色身上后将产生不同于魔法的新能力。玩家还可以取得召唤兽，并可随喜好开启或关闭召唤动画。

西游记



游戏类型	冒险
出品公司	宏申资讯
上市代理	华彩软件
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥39.9

话说悟空一行自西方取经成功后，各自回到家乡过着惬意的生活。没想到有一天异国妖怪之首吸血鬼公爵解开了封印，让大小妖怪都逃了出去，一时之间天庭大乱，玉帝只好再次召回悟空等人，命令他们把大小妖怪们再次抓捕回来……

如果您玩过《雪人兄弟》或《勇者泡泡龙》，那么对这款游戏一定会感到十分亲切。没错！这就是《西游记》的游戏类型，简单的操作，卡通式的画面，可爱的角色，现在这样轻松有趣的游戏已经不多见了。有趣的是，据说这款游戏是专门为拯救上个世纪在游戏与女友之间痛苦挣扎的玩家们制作的，因为这是一款可以让玩家同恋人、亲人、朋友距离更近的强力黏合剂。怎么样，新世纪的第一个情人节就要来临了，您是不是想试一试呢？

电影大亨



游戏类型	模拟经营
出品公司	明日工作室
上市代理	华彩软件
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥29.9

故事发生在 十世纪末，世界电影界逐渐被全球最大的电影公司——寰宇电影称霸了。作为台湾南部一个小公司——飞凡电影的总经理，你要继承父亲遗志，使飞凡电影取代寰宇公司成为全球第一。当然了，这并不是很简单的事情，你要付出百倍的努力才行

这也是华彩软件作为迎新春而推出的一款集模拟、养成、建设为一体的全新游戏。各位玩家一定不会对《虚拟人生》这款游戏感到陌生吧？没错，这款《电影大亨》就是由《虚拟人生》的制作小组明日工作室推出的又一部新作。在游戏中，玩家不仅可以扮演影视娱乐公司的老板，对公司进行日常管理，还可以拍摄电影、建设基地、培养明星等等。喜欢看电影而又对电影制作十分好奇的玩家们这次终于可以亲自动手来体验一下了

DIET GOGO



游戏类型	角色扮演
出品公司	Animedia
上市代理	华彩软件
系统要求	P166/16MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥49.9

这款游戏是根据韩国同名漫画故事改编的，漫画曾连载四年，并引起过很大的轰动。改编成游戏后，内容与原作有些不同，繁杂的部分已进行了最大限度的压缩，以游戏必须的部分为主进行编制，优先考虑趣味性，因此与漫画原作具有不同的色彩。游戏在武器和装备方面的设计非常简单，但是对攻击的招式则强化了许多，并且可以修习魔法，游戏中设计的魔法华丽、大方，共有 20 余种，主角的必杀技更是从简单的能力提升到灵魂操纵应有尽有，多达数十种。正是由于必杀计很多，游戏特别设计了可以把招式定义成快捷键的功能，最多可以定义 10 余个，大大方便了玩家。游戏中还设置了一个可以随时调出的帮助功能，并别具一格的以手提电话形式实现，大家熟悉的 114 也在其中，当然还有其他的号码，那就有待玩家自己去慢慢寻找了

万王之王(精装版)

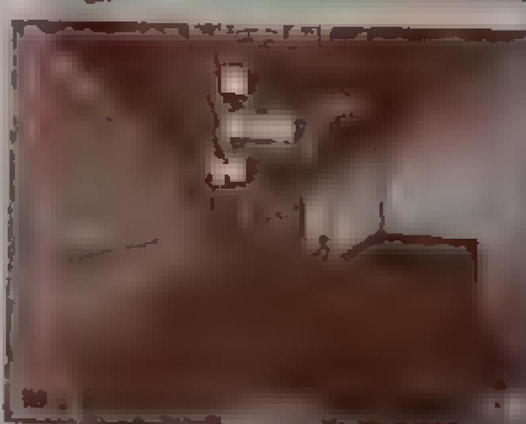


游戏类型	图形 MUD
出品公司	雷爵资讯
上市代理	华彩软件
系统要求	PⅡ233/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥69.9

《万王之王》是由雷爵资讯开发、华彩软件代理发行的一款由中国人自行开发，将传统文字 MUD 转变成动态网络实境的全中文 3D 图形化大型网络角色扮演游戏，可同时容纳万人联机。

这款游戏曾经在 2000 年 8 月以 19 元的优惠价格推出过“首发平装版”，值此新春之际，华彩软件再次推出了《万王之王》精装版以回馈广大玩家。据悉，这款精装版内除了软件光盘以外，还包括精心制作的二转手册、革制的坦格尼美亚大陆地图、金属感十足的铜制徽章以及额外赠送的月费卡、人物卡各一张，内容十分丰富。

命运战士



游戏类型	第一人称射击
出品公司	Activision
上市代理	新天地
系统要求	PⅡ266/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥48

最残酷的第一人称射击游戏是什么？无疑就是这款即将上市的《命运战士》。在游戏中，玩家将扮演一位经验丰富的原美国特种部队成员，为夺回四枚被恐怖分子抢走的核弹，纵横半个地球四处追寻敌人，这是美国史上的最高机密，为了世界的安全，绝不容许有任何失误。

在《命运战士》中，玩家将有机会置身于世界上各大真实的危险战区中，面对疯狂的恐怖分子、凶残的黑帮和全副武装的军队，你必须合理利用手中的各种武器，以最小代价获得最大战果。游戏中有最为真实的伤害效果，击中敌人的不同部位会有不同的表现，比如腿部中弹会降低行动速度，手臂中弹会降低命中率，脑袋或者心脏中弹就会一命呜呼。不要让敌人有反击的机会哟，你的任务就是生存！



游戏名称：三国志Ⅷ

游戏类型：策略[ST]

制作公司：Koei

上市时间：2001 年春季

期待程度：★★★★☆

文/今心　编辑/石子

光荣公司开发制作的招牌游戏“三国志”系列，在国内始终是玩家瞩目的焦点。如今虽然市面上出现了不少三国题材的电脑游戏，但没有一款能动摇《三国志》的霸主地位。而正当国内众多“三国迷”还在苦苦等候《三国志Ⅶ》简体中文版上市之际，日本光荣公司又于近日公布了《三国志Ⅷ》的消息，前后两款作品发布时间仅隔了一年，这在光荣公司的开发历史上是非常罕见的。那么新游戏究竟包含了哪些要素呢？且看笔者慢慢道来。



根据以往的经验，光荣公司每推出一款“三国志”系列游戏，都会采用与以往大相径庭的游戏模式和操作界面，但是《三国志Ⅷ》却偷了个懒，沿用了前作的游戏界面。事实上《三国志Ⅶ》的游戏界面因为大胆创意而得到了玩家的首肯，因此制作组也很乐意保留前作的精髓。

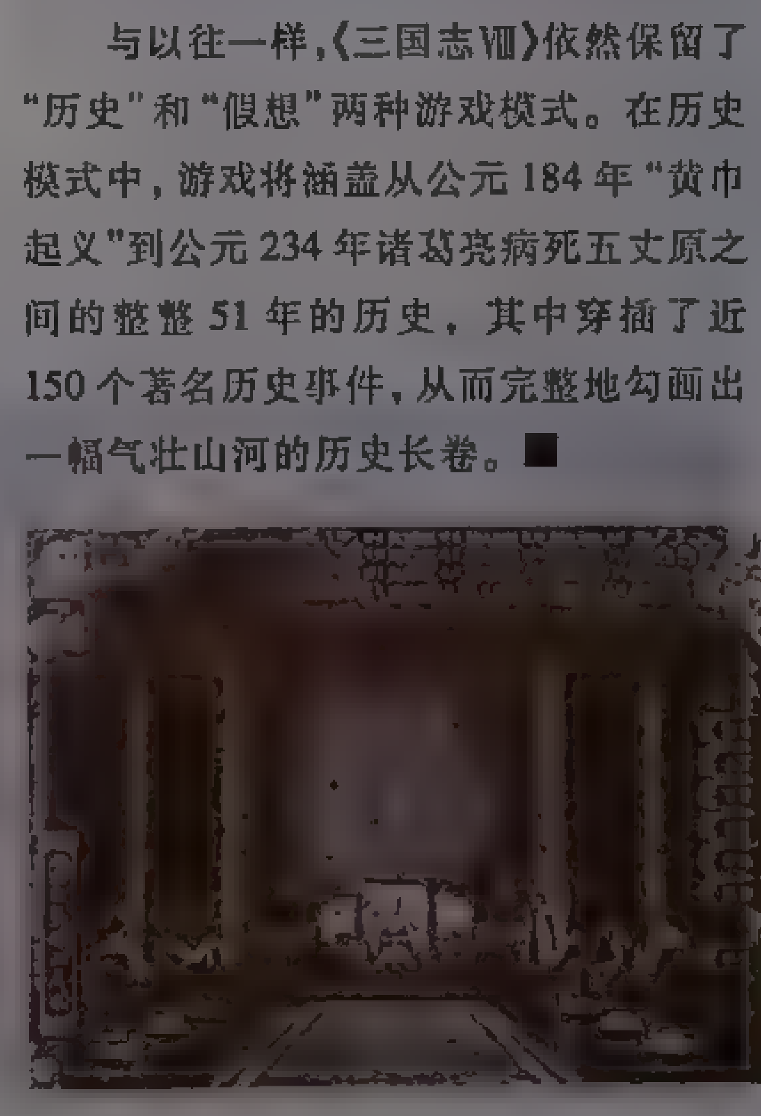
谈到《三国志Ⅷ》添加的新要素，其重点体现在人际关系和军事作战两方面。人际关系方面，过去一直是用“相性”这一概念加以描述的，该属性直接决定人物的忠诚度。而今，新游戏中针对一些特殊人物将“相性”进一步细分为“义兄弟”、“好敌手”、“仇敌”和“婚姻”4 大部分。其中“义兄弟”直接起源于“桃园三结义”，它的作用是使几个相性相投的人物结为生死之交，当然游戏中能够建立此种关系的人物并不多，除刘、关、张外，孙策与太史慈或许也有可能；“好敌手”其实就是指那些能力很高又各为其主，相互竞争的人，最鲜明的例子当然就是诸葛亮与周瑜啦；至于“仇敌”嘛，当然就是指那些结过梁子誓不两立的人物，比如张飞和吕布、马超和许褚等等，凡属这类的人在游戏中是绝对不买对方帐的，玩家最好早作心里准备；当笔者看到“婚姻”两字时，心都快飞出来了，这次光荣公司终于在“三国志”系列中引入了女性角色，其中既包括貂禅、二乔这样的绝色佳人，也有孙夫人这样的女中豪杰。游戏中玩家所扮演的武将都有机会成家立业，不过能否博取红颜的欢心就得看自己的造化了。



军事作战作为“三国志”系列的核心内容，一直是制作组重点改进的对象。《三国志Ⅷ》中最引人瞩目的改变就是“战法”要素的引入，从目前的资料来看，“战法”类似于过去的“武将技”，只是大多数“战法”都不可能天生学到，需要积累足够的经验值才能拥有，同时性格各异的武将掌握的“战法”也不尽相同。另外，《三国志Ⅷ》还将引入“军团制”，从而创造出一个全新的职务概念——“军团长”。一支军团是由数支武将统帅的军队组成的，负责一个行政区域的军事安全，因而军团长的权力大大超出了以前的太守，是一个地位崇高且具有很强吸引力的官职。

过去玩家普遍反应在“三国志”系列的游戏后期，由于局势已定而使游戏变得枯燥无味，针对这个问题《三国志Ⅷ》特别强化了联盟的作用。在游戏中，任何一方君主都能使用外交手段结成军事同盟，从而达到“一方有难，八方支援”的目的，即使没有爆发战争，建立联盟也将大大分散敌人的兵力，从而为自身的发展壮大提供一个相对安全的外部环境。

与以往一样，《三国志Ⅷ》依然保留了“历史”和“假想”两种游戏模式。在历史模式中，游戏将涵盖从公元 184 年“黄巾起义”到公元 234 年诸葛亮病死五丈原之间的整整 51 年的历史，其中穿插了近 150 个著名历史事件，从而完整地勾画出一幅气壮山河的历史长卷。■





游戏名称 Wizardry 8
游戏类型 冒险[AD]
制作公司 Sirtech Canada
上市日期 2001 年 5 月
期待程度：★★★★

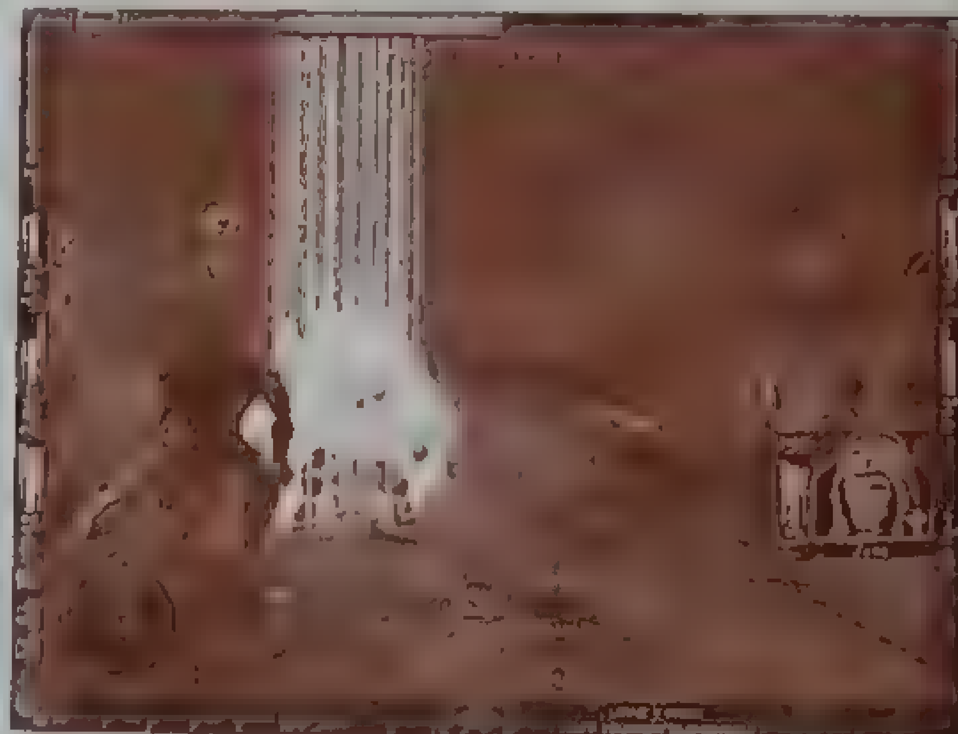
文/木头　编辑/石子

《巫术Ⅷ》作为"巫术"三步曲的最后一部(1990 年推出的《巫术Ⅵ》(Wizardry 6: Bane Of The Cosmic Forge)为三步曲的第一部)，目前已基本制作完成。但是，由于游戏制作公司 Sirtech Canada 未找到合适的代理商来推广游戏，因此它的上市日期目前还是个未知数。

Sirtech Canada 成立于 1994 年，是一家小有名气的游戏制作公司，其代表作《铁血联盟》(Jagged Alliance)曾经赢得了游戏界和玩家的广泛赞誉。作为 Sirtech 的一家子公司，Sirtech Canada 的发展道路并不一番风顺，其中最严峻的考验是在 1998 年，作为母公司兼代理商的 Sirtech 软件公司关门大吉了。在缺少资金支持的情况下，Sirtech Canada 并没有随母公司一起消失，而是顽强地"活"了下来，并肩起了制作《巫术Ⅷ》的接力棒。

玩过《巫术Ⅶ》(Wizardry 7: Crusaders Of The Dark Savant)的人都知道，Dark Savant 是游戏中的大反派，尽管他在《巫术Ⅶ》中遭到了彻底的失败，但却成功逃脱了惩罚，并控制了储藏着巨大能量的 Aatral Dominae 宝石(由远古的宇宙统治者制造的蕴藏着生命奥秘的神秘晶体)。在《巫术Ⅷ》中，玩家将和伙伴一起跟踪 Savant 来到 Aatral Dominae 的原产地——Dominus 行星，找到宇宙统治者制造的另两块宝石"Chaos Moliri"和"Destinae Dominae"。据说，Chaos Molir 掌管着不同能量之间的转换，而 Destinae Dominae 则是科学技术的宝库。任何人只要将这三块宝石融为一体，就能成为新的宇宙统治者——近似于神的人，并拥有几乎全能的力量。很显然，玩家此次的任务就是阻止 Savant 成为新的宇宙统治者。





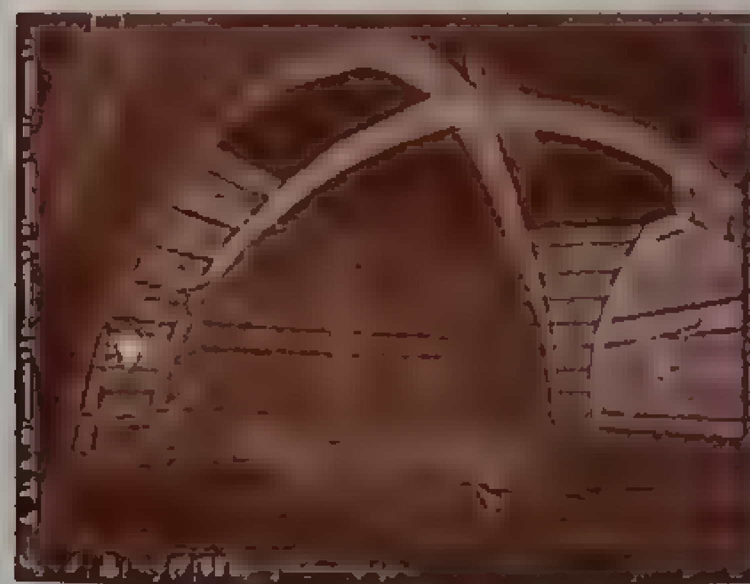
除了玩家和 Savant 之外，Dominus 行星上的另两个种族 T' Rang 和 Umpani 也在寻找这些宝石，因此，凡是阻碍他们的人都成了被追杀的目标，玩家和那个倒霉蛋 Dark Savant 都是。为了活下去，玩家只有帮助 Savant 寻找宝石。《巫术Ⅷ》拥有庞大复杂的非线性故事背景，追捕 Dark Savant 仅仅是冰山一角，在 Dominus 行星上隐藏着许多古老的谜题，还有一些前代遗留下来的难题，它们在《巫术Ⅷ》中都会有明确的交代，这对玩过 6、7 代的老玩家来说并不困难，但对初次接触"巫术"系列的玩家，就有些莫名其妙了。不过不要紧，此次 Sirtech Canada 计划将三步曲的前两部随《巫术Ⅷ》一起发行，并允许玩家将 6、7 代中的角色导入 8 代中，同时保留角色原有的等级和装备。

《巫术Ⅷ》保留了前代的传统，仍然采用第一人称视角的团队冒险形式(与"魔法门"系列相同)。游戏中玩家看不到自己团队的成员，能看到的只有成群的怪物虎视眈眈地围在身边。Sirtech Canada 宣称游戏有 4 种不同的开始方式，分别针对新玩家、6 代玩家、7 代玩家和同时玩过 6、7 代的玩家，并且为每种开始方式都设计了好、坏两种结局，因此，整部游戏共有 8 种不同的结局。

在出发前，玩家必须组建一支精干的冒险队伍。除了允许导入前代的角色外，玩家也可以创建新人物。游戏提供了 11 个种族供玩家选择，除了常见的人类、精灵、矮人族，还有一些《巫术Ⅷ》所特有的种族，如龙人(Dracons)——龙与人的混合体，它们继承了龙和人的许多优点，拥有难以置信的强大能力，可以说是游戏中最强的种族；仙子(Faeries)是一群体态小巧，长着翅膀的种族，她们擅长法术，移动速度极快，最适合的职业是小偷；叫作"Mooks"的神秘种族，来历无从考证，他们拥有比人类更高的智慧和力量；此外还有虎人(Felpurrs)、狼人(Rawulfs)等等。



确定了种族之后，接着就该选择职业了。不同种族可从事的职业也有所限制，《巫术Ⅷ》中共有 15 种不同的职业，除了一些古老的职业外(如战士、魔法师、僧侣和流氓等)，还有一些新增的职业，如小型机械师(Gadgeteer)，他们可以制造出威力强大的现代武器，该职业只有高智商的种族才能胜任；武士(Samurai)，经过严格训练的剑术师，速度快是他们最大的特点；瓦尔基里(Valkyrie)源自北欧神话的女神，是一种只有女性才能胜任的职业，她们擅长使用矛作为自己的武器，因受到神的眷顾而拥有诈死能力(Cheat Death)，可以避开敌人的致命一击。另外，游戏中还有一些混合职业，如忍者(Ninja)是由僧侣(Monk)和流氓(Rogue)混合而成的，兼有两种职业的特点。



《巫术Ⅷ》的战斗方式对前代玩家而言并不陌生，这是一种界于即时策略与回合制之间的战斗模式，每个回合玩家和敌人都同时采取行动，然后由系统进行判定，并显示出结果。例如：当战士与得鲁依教徒相遇后，如果战士选择攻击而得鲁依选择躲避，系统会根据双方职业与技能特点(此外还包括灵活程度、移动速度、盔甲防护力和武器攻击力等等)判定战斗结果，如果判定得鲁依教徒获胜，则表示第一回合得鲁依成功躲避了攻击，在判定结果出来之前，双方都不知道对方所采取的策略。这种战斗方式唯一的缺点是无法看到侧面和背后的敌人，只有在队员遭到攻击后才会被察觉，因此制作组在游戏中添加了一个显示敌人位置的窗口加以弥补。

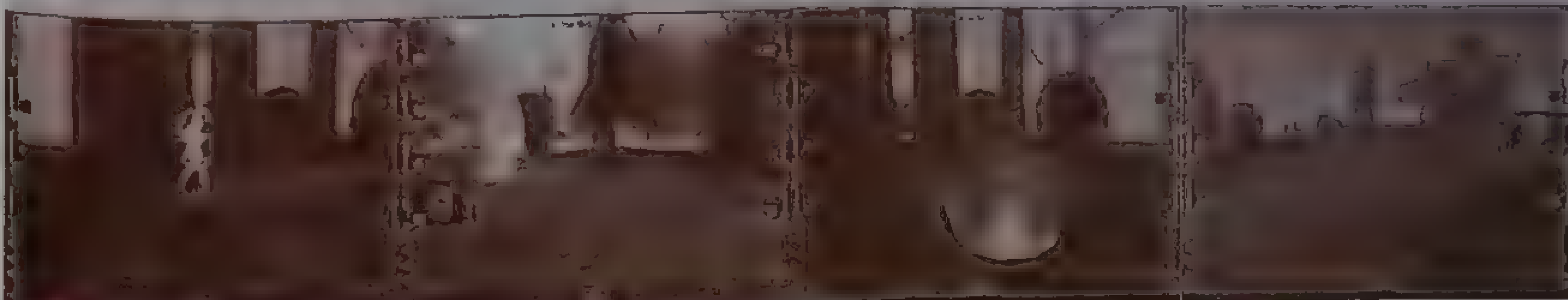
魔法系统同样是《巫术Ⅷ》的一个重要组成部分，制作组为玩家提供了上百种不同类型的魔法，它们在组成和使用上与"魔法门"系列相似。为了发挥魔法的最大威力，玩家必须尽快提高魔法等级，即使是同一种魔法，等级越高使用后的画面效果也越华丽，这主要得益于游戏的 3D 引擎。

选择理想的 3D 引擎，是制作组在开发《巫术Ⅷ》时遇到的最大难题。尽管游戏的开发工作早在 4 年前就已展开，可是引擎的选用问题却一度影响了制作进度。最终，制作组决定选用芬兰 Hybrid 软件公司开发的 3D 引擎——"Surrender"(编：屈服？这名字够怪的)，并花费了大量的时间、精力对其进行改造，使之成为真正"纯"3D 的游戏引擎。该引擎支持 3 种图形加速方式——Glide、D3D 和 OpenGL。

基于这个引擎，《巫术Ⅷ》的魔法系统也有与众不同之处，特别是"魔法反射系统"，它会在玩家施展的魔法遇到阻碍时，发生反射或折射，作用在敌人身上也有部分反射效应(主要取决于距离远近和敌人形体大小)，会反过来伤害到玩家自身。特别是近战时，一不小心就会受到与敌人相同的打击，这种设定也使擅长攻击魔法的魔法师威力大减。



没有人会怀疑《巫术Ⅷ》不是一部杰作，也不会怀疑 Sirtech Canada 的能力。问题是，目前电脑游戏中与《巫术Ⅷ》同类型的 RPG 大作实在是太多了("魔法门"系列、"博得之门"系列、《冰风谷》、《吸血鬼：避世救赎》等等)，《巫术Ⅷ》能否在强手如林的游戏市场争得一席之地，还是让我们拭目以待吧。■





钢铁战士

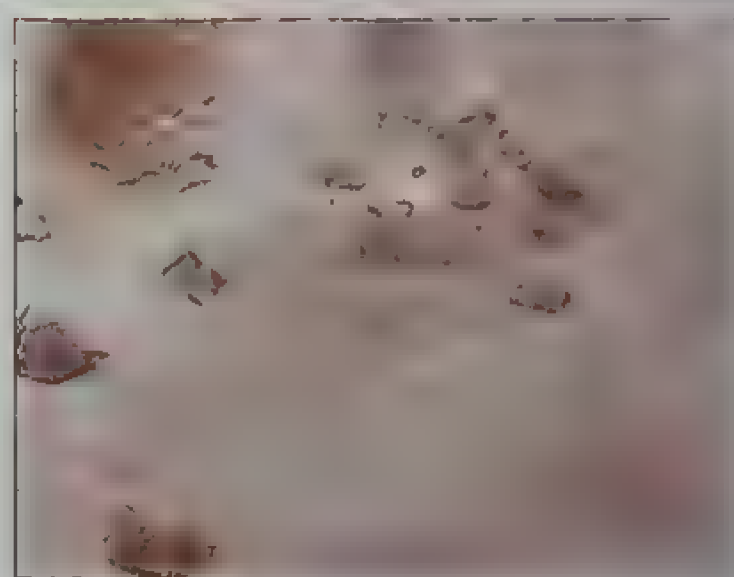
游戏名称：Z2 Steel Soldiers
游戏类型：即时策略[RTS]
制作公司：Bitmap Brothers
上市时间：2001年3月
期待程度：★★★★☆

文/Hapm& 徐昱　编辑/石子

即时策略游戏在相当长的时间内占据着游戏市场的主流地位，每年都会涌现出无数成功或不成功的作品，只有少数聪明的游戏公司另辟蹊径，用创新的手法制作了《神话》(Myth)、《牺牲》(Sacrifice)等比较另类的策略游戏，而大多数RTS游戏都重复着古老的设定，缺乏个性。

目前，Bitmap Brothers公司正在开发的《Z字特工队Ⅱ：钢铁战士》(Z2: Steel Soldiers)可能会使这种局面得到改观。事实上，Bitmap早在1996年便推出了一款名为《Z字特工队》(Z)的另类即时策略游戏。虽然游戏上市前无人问津，但发行之后却大爆冷门，以其新颖的战略模式和幽默表现得到了玩家和媒体的瞩目，轰动一时。此次，《钢铁战士》依然秉承《Z字特工队》的个性化设计，坚决把幽默和搞怪进行到底。

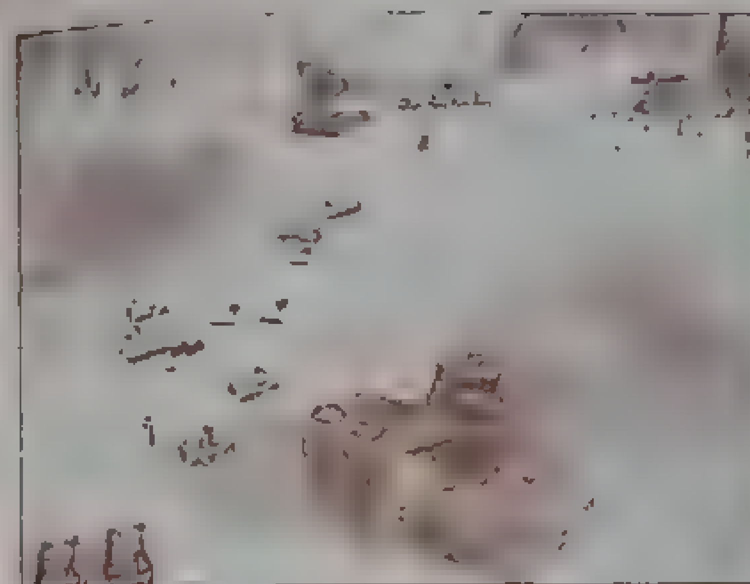
《钢铁战士》的故事背景非常简单，玩家将作为Transglobal和Megacom两大国际势力的任一方，为获得更多的土地



资源而争战不休。与前代相同，新游戏中玩家需要制造大量装备精良的机器人部队参加战斗，取得最终的胜利，但这次可制造的兵种却远远超过前作，从最普通的机器步兵"狂人"到传统的坦克、直升机、驱逐舰等等，应有尽有。游戏总共会出现30种海、陆、空军事单位和20种建筑物，贯穿于全部30个单人任务之中。比较特别的是，游戏中战争双方的军事设施都完全相同。如此设计，无疑会打击玩家对比双方战斗实力的积极性，但制作组却认为，这样可以确保游戏的平衡性，同时提高每样东西存在的价值，促使玩家将作战单位和设施的功用发挥到极致。以往的即时策略游戏，前期出现的军事单位往往很弱，到了中后期研制出威力更大的武装之后那些较早期的作战单位就会被淘汰。而《钢铁战士》就不同了，在第一关中出现的机器战士到了最后一关依然能起到关键作用。

即时策略游戏的核心是战斗，与传统RTS游戏相比《钢铁战士》更象是款"动作+策略"游戏。与前代类似，它的游戏节奏相当快，看着敌方的机器人部队潮水一样涌来，疯狂抢占着大片土地，玩家多少会有透不过气来的感觉。为了将玩家的注意力全部集中到战斗上，游戏彻底摒弃了传统的资源采集模式。你无须再为矿藏、木材、石油之类的东西疲于奔命，在这里领土本身就是资源。游戏的地图被分割为许多区域，每块土地上都有鲜明的旗帜标识，玩家只要夺取了该处的旗帜，就能拥有这片土地。可管辖的区域越多，玩家的声望和经济收入也就越多，用于建造大型设施和军事单位的资金也越雄厚。

当玩家夺取了土地所有权后，领地内的中立建筑都归在玩家旗下，而敌对建筑则必须靠摧毁或者派工程师占领来得到。在领地内，玩家可以利用建筑机器人修缮或新建自己的基地。在《钢铁战士》中，只保住一块地方发展是不明智的，因为游戏规则就是占领尔后建设。传统RTS游戏的发展道路，常常是在一片有大量资源的区域内建造大本营，巩固后防，抵抗住敌人一轮又一轮的小规模骚扰，直到最终之战。但这并不是《钢铁







战士》所追求的，它希望玩家做的是不断地探索，不断地扩张，争分夺秒地用战斗来解决领土问题。这就是游戏强调的个性所在。

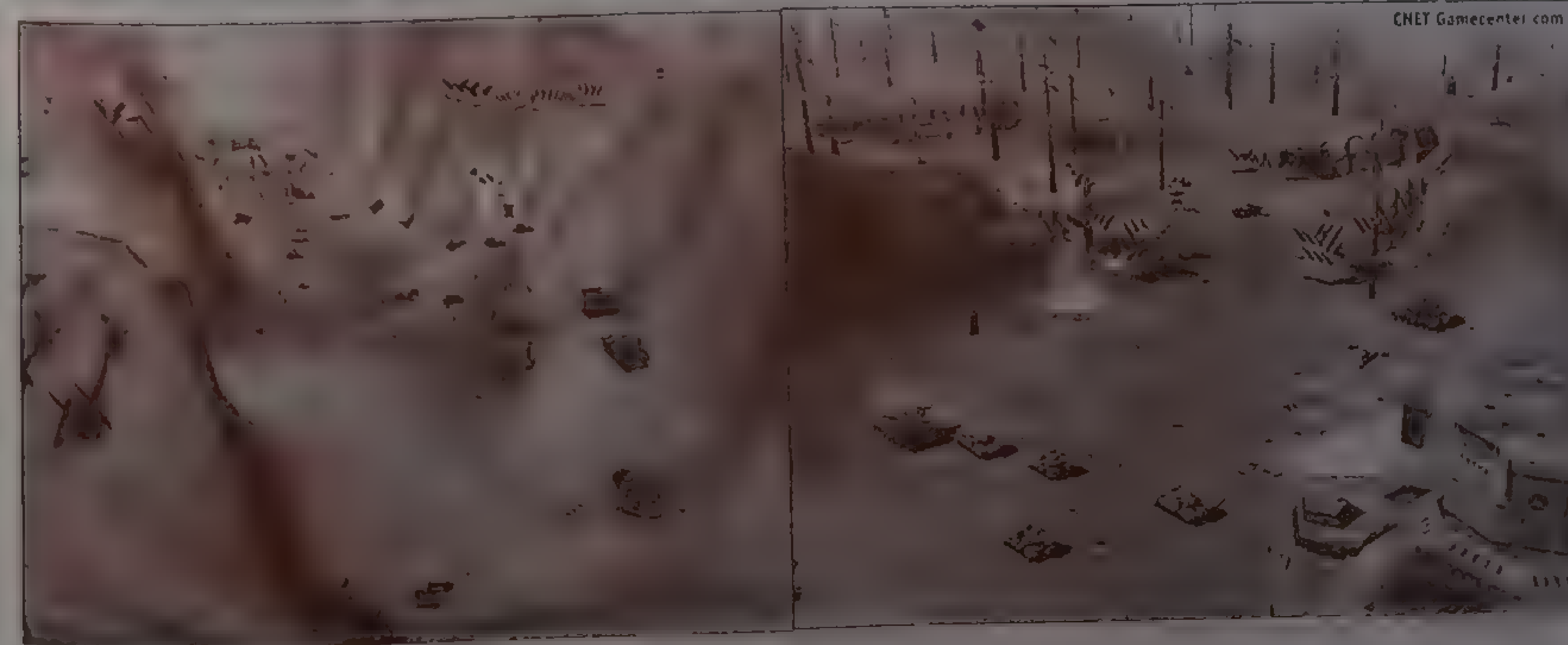
《钢铁战士》的游戏画面非常出色，湖面上荡漾的碧波，五光十色的光影效果，浓密的烟雾从燃烧着的建筑物中汹涌而出并在空中突然转变（比如被直升机的机翼划破），一切的一切都会令玩家目不暇接。《钢铁战士》中的生态环境共有6种：寒冷的极地、潮湿的森林、炎热的火山、神秘的丛林等等，具有地域差异的生物系统、昼夜更替的光源系统、阴晴不定的天气系统，使玩家在执行相同场景的不同任务时，不会因画面枯燥而兴趣索然。为了显示其生态系统和游戏地图的优秀，制作组取消了传统的"战争之雾"，而改为自创的"视线模糊"，来区分经过和未涉足的领域。如此一来，玩家便可在游戏中看到完整的地形地貌了，当然，敌人的踪迹还是要在接近他们时才会被看见。如果某个区域内没有玩家的建筑物，则当玩家离开后，该区域附近的建筑会逐渐变暗淡，敌军的影子则完全消失在玩家的视线之外。

《钢铁战士》具有良好的操作性，游戏视角也可自由缩放和滚动。大多数RTS游戏都回避地形因素对战斗的影响，《钢铁战士》则大胆地利用了这一点。比如，军队到达山顶时，视野会更宽，远距离攻击的射程会更远；斜坡上的履带坦克会以全速前进，而橡皮轮胎的车辆则会打滑；机器人在上坡时，会变迟缓。同时，游戏的AI设定也融入了地形因素，所有可移动部队都会选择以最快达到目的地的路线前进，例如他们宁愿选择在山腰里盘旋也不愿意翻越山岭。虽然这并不一定是最近的路线，但却是最佳的。

兵种之间的相互配合在游戏中也是很讲究的。例如在攻击地面固定的防御力量时（包括传统的防空、防导弹、防坦克的机关枪），玩家可以命令部队集中围攻。由于这些防御武器不能直接向自己的脚下开火，因此只要确保距离足够近就不怕被打到了。

《钢铁战士》中还有许多创新的地方，例如：早期的步兵常常在攻击有装甲的车队时发挥长处；利用狙击手，玩家可以将敌军的司机击毙并派上自己的司机将车辆纳为己有；在敌军的武器制造厂里，玩家可以派间谍去放置电脑病毒，使敌军的坦克制造厂里生产出大量的民用吉普车，这中幽默的设定，会令一方暴跳如雷而另一方却乐得前仰后合。

虽然游戏界对3D－RTS游戏褒贬不一，但是谁也无法断定下一个划时代的作品将何时出现。既然Bitmap Brothers公司声称《钢铁战士》是个多么有趣、多么漂亮、多么与众不同的"动作+即时策略"游戏，那就让我们期待不再失望吧。





游戏名称 Mummy

游戏类型 动作冒险[AC/AD]

制作公司 Rebellion

上市时间 2001年第一季度

期待程度 ★★★★

文/Wood　编辑/石子

由于影片《木乃伊》(Mummy)上映时间仅仅在《星战前传：幽灵的威胁》(Starwars: Episode I The Phantom Menace)两星期之前，当时几乎所有影评人士都对这部电影不报希望，但结果却出乎意料，《木乃伊》的票房收入比预计的高出许多。为了获得更大的收益，《木乃伊》被Rebellion公司改编成了一款第三人称冒险游戏。

《木乃伊》的故事情节与电影完全一致，玩家在游戏中扮演一位名叫Rick的美国探险家，他是法国外籍军团的成员，在一次追逐盗匪的过程中，发现了一座失落的埃及古城Hamunaptra，出于人类特有的好奇心驱使，他进入了这座死亡之城，噩梦自此拉开了序幕……

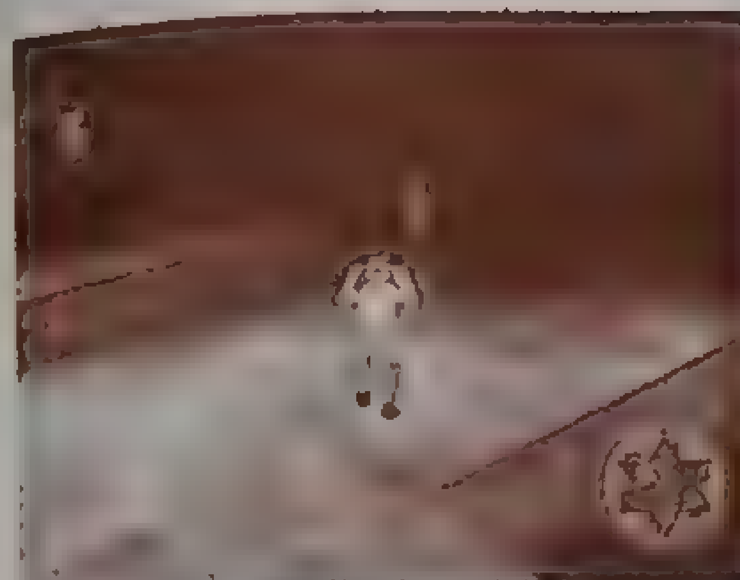
随着游戏的深入，会有另外两位角色加入玩家的冒险队伍，他们是Evelyn Carnarvon(一位居住在开罗的女考古学家)和她的弟弟Jonathan(一个游手好闲、整天幻想发财的家伙)，他们进入死亡之城的目的是为了寻宝。游戏初期，Evelyn就被复活的恶魔Imohtep绑架了，是Rick将她从死亡中解救出来的。作为一名学者，Evelyn是唯一认识象形文字的人，玩家应该好好利用她的这种能力，这会给冒险带来很大的帮助。另外Evelyn还是个外科医生，懂得许多外伤的治疗方法。与姐姐相比，Jonathan的本领就显得有些微



不足道，他最擅长发现那些隐秘的机关，帮助玩家找到更多的装备和威力强大的武器。略显遗憾的是，玩家在游戏中只能控制Rick一人，而无法直接控制另两个角色。这意味着Rick必须孤军奋战，不仅要对付数量庞大的不死怪物，还必须分出精力来照顾那两个什么也不干的同伴，这无疑大大增加了游戏难度。

《木乃伊》从游戏形式上看与《古墓丽影》非常相似，这既是一件好事也可能成为坏事。由于《古墓丽影》深受玩家喜爱，由此派生的许多同类游戏也都小有收获(如《龙女》)，培养出了一大批喜欢第三人称冒险游戏的爱好者，《木乃伊》可以从中获得裨益。但事物总是有两面性的，这些获得成功的游戏同样也成为《木乃伊》的竞争对手，成为玩家用来衡量《木乃伊》的尺度，显然这给《木乃伊》造成了相当大的压力。为了使游戏具有与众不同的特点，Rebellion必须为《木乃伊》增加一些新东西。很显然，借助电影素材是最容易的，《木乃伊》中的大量对话直接引用自电影台词，不同任务之间采用电影剪辑进行连接，这已经是游戏改编自电影的通用手法了。当然游戏毕竟是游戏，与电影相比还是有一定差异的。在《木乃伊》中，Rick被刻画成一位超人，他携带着大量的武器和各种用途的道具灵活地跃过路上的阻碍、爬上陡峭的崖壁、与各种不同的敌人巧妙周旋，动作潇洒自如，可实际上电影中的Rick如果也背着那么多东西的话，恐怕连路都走不动了，能站起来就已经很不错了。

《木乃伊》在PS上可能算是一款画面出色、情节有趣的游戏，但在PC平台上，它可能什么也不是了。这主要因为PC平台是个发展速度很快的游戏平台，尤其是显示卡更新换代的速度更为迅速，这是普通家庭游戏机根本无法相比的。因此，在PS上可以接受的画面在PC上就显得有







些平淡无奇了。严格地说，《木乃伊》不能算是一款纯粹的3D游戏，采用的引擎显然是一些没有经过优化的PS代码，纹理撕裂现象和贴图错误随处可见，而且画面色彩也显得有些陈旧，不过，当我们的英雄在悬崖上爬的时候，看起来效果还不错。尽管《木乃伊》号称是一款第三人称视角游戏，但游戏中许多地方抛弃了第三人称视角，采用了非常古老的侧面上下(或左右)卷动的2D游戏方式，这大概也是Rebellion的独创吧。

《木乃伊》的故事结构与《印地安那·琼斯》(Indiana Jones)非常相似，玩家闯入死亡之城的主要目的除了寻宝，就是英雄救美。恶魔Imhotep在很久以前受法老王的诅咒，被封印在死亡之城里。由于Evelyn的失误，法老王的诅咒被解除，而导致Imhotep的复活。他醒来要做的第一件事就是复仇，而玩家的任务正是阻止他，并消灭或重新封印这个怪物。玩家在找到Imhotep之前必须经过15道关卡，每关后面都有一个小Boss恭候着你的光临。

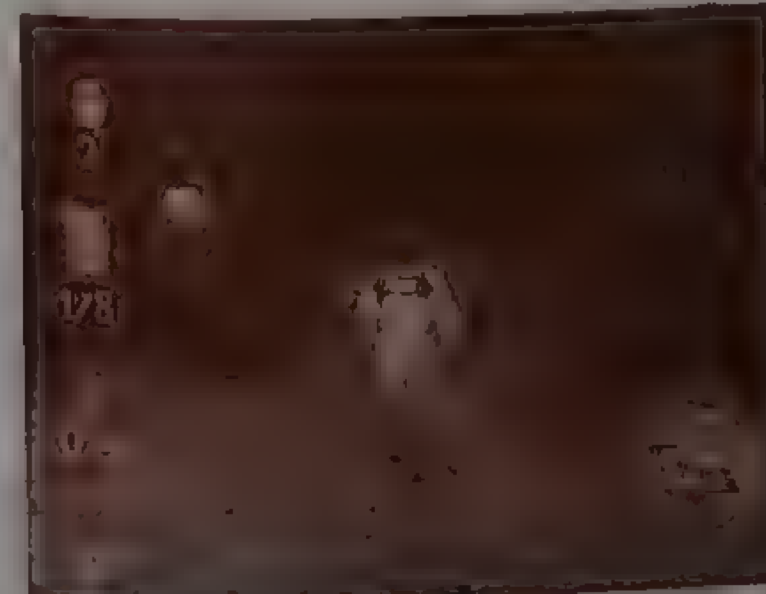
为了击败强大的Imhotep，玩家必须选择趁手的武器。游戏提供的武器种类繁多，从原始的棍棒、剑到现代的各种枪支、炸药应有尽有。在武器的选择上，《木乃伊》做的要比同类游戏出色，武器更换速度比《古墓丽影》快得多，即使是在激烈的战斗中玩家也可以方便地更换各种



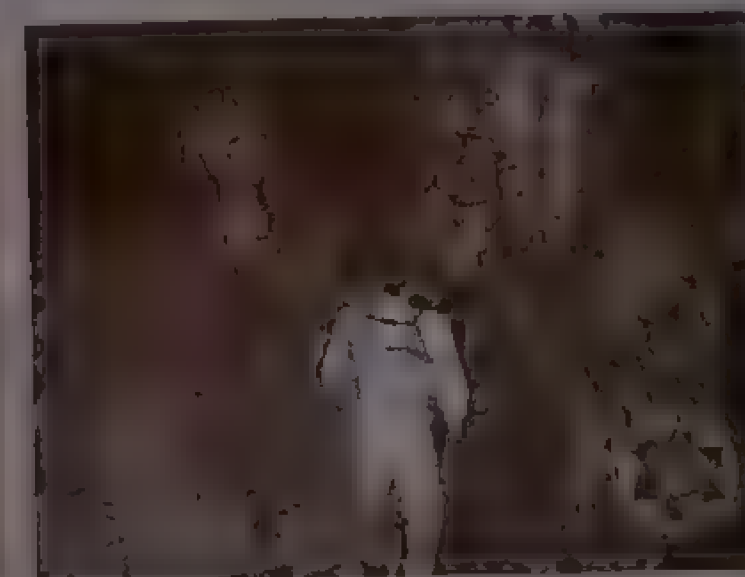
武器。随着冒险的深入，敌人也越来越多，不过他们的AI实在让人难以恭维，除了数量上占优势外，根本不懂得什么叫整体配合，因此，玩家除了砍砍杀杀几乎不需要动什么脑筋，只是这样太摧残鼠标和键盘了，要是换做游戏杆就会轻松多了。

与《古墓丽影》一样，《木乃伊》中除了大量的战斗之外，还穿插了许多谜题。它们大都带有强制性，尽管难度不大，但却相当烦琐。玩家有时为了解决一个谜题，经常需要来回奔波于几个不同的地区。不过，这对“古墓”迷来说根本算不了什么，因为《古墓丽影》中的某些地方做得更夸张。游戏中的音乐同样带有强制性，这些乐曲大都改编自电影，因此对游戏气氛的渲染是非常成功的。游戏的背景音乐始终带有一种紧张恐怖的气氛，使玩家持续处于高度紧张的状态下，这很容易让人感到疲劳，如果游戏能加入一些舒缓、优美的音乐来缓和一下，效果可能会更好。

其实早在1996年8月，Interplay就曾推出过一部同名的冒险游戏《木乃伊》，这是一部第一人称视角游戏，属于《毁灭战士》(DOOM)的跟风之作。由于其糟糕的3D引擎，游戏推出之后玩家的反应不甚强烈，国内玩家更是知之甚少。这次Rebellion没有将游戏改编成第一人称游戏，或许是想避避老《木乃伊》的晦气吧。■







欧洲战争：哥萨克人

游戏名称 Gossacks: European Wars
游戏类型 即时策略[RTS]
制作公司 Game World Company
上市时间 2001 年 2 月
期待程度 ★★★★

文/今心　编辑/石子

目前的即时策略游戏题材大体可分为两类——历史类和科幻类，而在笔者看来，那些历史题材的游戏更受玩家欢迎。《帝国时代》的辉煌，《突袭》的震撼以及《傲世三国》的热销，无不说明此点。于是，精明的 Game World Company 紧抓住这一市场热点，制作了一款以 17－18 世纪的欧洲为背景的《欧洲战争：哥萨克人》。

相信初接触《哥萨克人》的玩家，都会有似曾相识的感觉，的确从形式上看游戏与《帝国时代 II》实在太象了。但这毕竟只是"肤浅"的认识，真实情况又是怎样呢？我们不妨就以《帝国时代 II》为"参照物"，发掘一下《哥萨克人》的特别之处。

《哥萨克人》的游戏背景设定在欧洲大陆最繁荣的时期，拥有许多实力强大的国家，包括：英格兰、法兰西、普鲁士、土耳其、奥地利、葡萄牙、西班牙、俄罗斯、乌克兰、荷兰、瑞典以及阿尔及利亚等等。当时正值新兴资本主义萌芽时期，先进技术尤其是大炮和火药等热兵器的出现，使各国军队的战斗力成倍增长，霸权主义和殖民扩张，最终导致了战争的频繁出现。

与传统即时策略游戏一样，当玩家进入新游戏后，最为关心的问题无非是资源收集和军队建设两大项，而《哥萨克人》恰恰在这两方面较《帝国时代 II》有所差异。先说说资源收集吧，新游戏中的资源包括：木头、石料、食物、黄金、铁矿和煤 6 大类，其中木头和石料的收集方式与《帝国时代 II》同



出一辙，玩家只需派遣农民前往分布在地图上的树林和乱石堆工作即可。至于食物的获得，则必须修建磨坊，然后下达"种植"命令，才会有专人在磨坊四周的空地上撒播作物种子。相对而言，《哥萨克人》中采集黄金、铁矿和煤这 3 种矿物的方式，最为新颖。由于矿藏在游戏中起



着举足轻重的作用，几乎所有民族或国家的高级兵种生产和技术研究都离不开它们，因此相对其收集难度也大得多。游戏中，玩家需要先派遣专人进行地质勘查，对收集回来的地质样本进行观察和筛选，才能确定矿藏所在位置，尔后修建矿井，并安排 5 个农民进入其中开采。需要强调的是，游戏对资源的需求是相当大的，足够的食物和矿藏储备，是维持军队数量和供给弹药的必要条件。可以说，游戏中战争的胜败在很大程度上取决于玩家和对手对资源的管理及配置。

再说说兵种设置。《哥萨克人》在兵种设置方面保留了同类游戏绝大部分特色和要素，所有人员分为战斗和非战斗两部分，其中农民和牧师是所有的国家或民族都有的非战斗人员。也许有人要问，为何在《帝国时代》中能起到转化敌人作用的牧师，却在《哥萨克人》中被归入非战斗人员一类呢？那是因为，在这里牧师不能直接投入战斗，他们所能起到的作用仅仅是提高军队士气，增强战斗力而已。游戏的战斗人员分为步兵、骑兵、投掷兵和炮兵 4 大类，每类又细分为若干兵种，如步兵系包括长枪兵、剑兵和火枪兵；骑兵系分为轻骑兵、重骑兵和远射骑兵等等。同时，每个国家或民族都拥有自己的特色军种，如奥斯曼土耳其帝国的禁卫军

同《帝国时代》一样，在《哥萨克人》中战斗同样讲究兵种相克的道理，长枪兵永远是骑兵的恶梦，骑兵则是步兵的天敌，而步兵一旦进入弓箭手射程就会成为等死的靶子。对于国内众多的"帝国迷"来说，这些都是小 case！游戏中真正值得玩家注意的应该是作战时的阵形排列，在新游戏中，玩家决不能象在《帝国时代》里那样用鼠标"驱赶"着一大群士兵，从四面八方冲入敌人的城堡，因为在敌人军队的严密阵形面前，这样的攻击只是浪费资源和时间，所以要想在《哥萨克人》中驰骋疆场，玩家就必须掌握排兵列阵的技能才行。■



游戏名称 Galleon
游戏类型 冒险[AD]
制作公司 Confounding Factor
上市日期 2001 年 3 月
期待程度 ★★★★☆

文/木头　编辑/石子

《大帆船》是由 CF 公司（Confounding Factor 是 Toby Gard 和 Paul Douglas 在 1997 创建的一家小型游戏公司）开发的第三人称冒险游戏。不知什么原因，CF 对有关《大帆船》的消息封锁很严，极力避开媒体的追踪，这与游戏界通常的做法大相径庭，尽管如此，我们还是探听到一些关于《大帆船》的内幕消息。



对资深的游戏玩家来说，Toby Gard 和 Paul Douglas 的名字应该不会陌生，他们原来都曾是 Core 制作组（也就是"大美女"劳拉的生身之父）的成员。毫无疑问，劳拉的诞生对后来的第三人称冒险游戏有着非常巨大的影响，特别是那些美女担纲的游戏，如《龙女》（Drakan）、《重金属 II》（FAKK2）和最近推出的《爱丽斯梦游魔境》（Alice）等，显然《大帆船》想从这些游戏中脱颖而出，难度是相当大的。那么《大帆船》究竟依靠什么赢得玩家的心呢？其实很简单，就是靠风格——独一无二的风格。

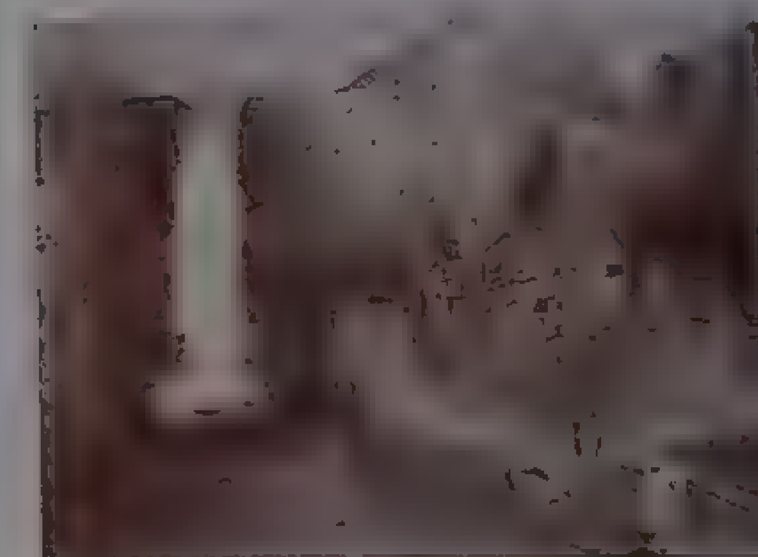
《大帆船》的故事情节没有什么特别之处，玩家在游戏中扮演一个名叫 Rhama Sabrier 的家伙，他的职业是水手兼海图绘制师，居住在港口小镇 Akbah 中，因为常年和大海打交道，所以在家的时间很短。游戏故事起因于一位医师（healer），他曾经见过一艘神秘的大帆船，出于人类特有的好奇心，他请 Rhama 帮忙寻找这艘船。就这样，玩家的冒险开始了。当然 Rhama 不是独自一人去冒险的，他还有两名忠实的助手 Faith 和 Mihoko，她们可都是年轻漂亮的 MM 哦。

游戏设定决定了游戏的风格，《大帆船》的故事设定在古老的神话世界里，玩家在游戏中的感觉就象是在看一部卡通片，形象独特的角色令人一目了然。制作组承认，这一切全是从漫画和卡通片中得到的灵感。不可否认，3D 游戏的成败很大程度上是看其引擎的好坏，从游戏画面可以看出，《大帆船》的引擎表现一般，虽然场景设计非常巨大而细腻，但人



物形态设计上略有欠缺。不过与老掉牙的《古墓丽影》引擎相比，这算不错的了，游戏主角 Rhama 是由 45 块骨骼模块组成的，而我们熟悉的劳拉只有 15 块骨骼模块，因此 Rhama 的一举一动更显逼真，他可以摆出很多姿势，这是玩家在其他游戏中见不到的，他会因某个遭遇而大笑、微笑或是号啕大哭，表情相当丰富。

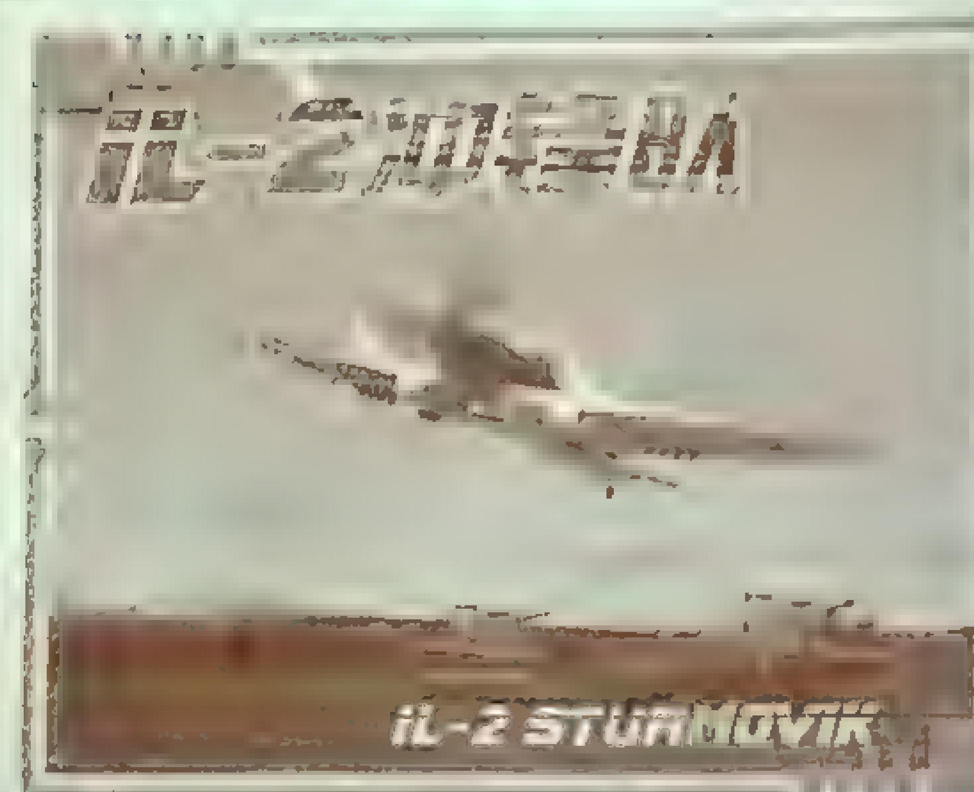
在游戏中，Rhama 需要冒险的地区极为广大，辗转于数十个小岛之间，形形色色的 NPC 人物纷纷登台亮相，不同的世界不仅有着不同的分支情节，而且游戏方式也会发生改变。制作组承诺，游戏的战斗模式将妙趣横生，并且是独一无二



的，它就是 CF 推崇的"剑术战斗"（swordplay）模式。虽然制作组并没有说明这种模式如何独特，但却暗示玩家在战斗中的攻击效果很大程度上与移动脚法有关。

在角色的移动方式上，《大帆船》与其他第三人称游戏没有太大的差异，但 Rhama 的动作显得更夸张、更有趣，同样的移动方式（如走、跑等），Rhama 还可以自由变换前进速度，如踮着脚尖轻轻走过房间，然后突然加速，玩家甚至可以感觉到 Rhama 的心脏在剧烈跳动，并且看着他大口大口地喘粗气，不过这种感觉在键盘方式下很难体验到，因此制作组建议玩家使用操作杆来玩这款游戏。

对于玩家来说，最想知道的是《大帆船》是否值得一玩，更确切一点，应该是是否值得购买。这个问题现在回答还为时过早，不过依笔者看，劳拉的创造者再一次创造奇迹也不是没有可能的。■



游戏名称 IL-2 Sturmovik
游戏类型 模拟[SI]
制作公司 Blue-Byte
上市日期 2001年3月
期待程度 ★★★★

文/徐罡　编辑/石子

目前的飞行模拟游戏，大都将重点放在空对空的搏斗上面，而在战斗机的描绘上却很少下功夫。毕竟飞机的外型并不能决定最终结果。有时，往往是那些不起眼的"丑八怪"赢得了整场空战的胜利。出现在第二次世界大战中的"IL-2战斗机"就是这样一位不起眼的空中英雄，它是"A-10战斗机"的改良机型，经常担负摧毁德军高级防御武器的工作，因此被德军"尊称"为"黑暗死神"或是"鼠疫"。笔者介绍的这款《IL-2冲锋队》，正是针对IL-2开发的飞行模拟游戏。值得一提的是，游戏制作组专门聘请了一群有经验的俄罗斯老兵做参谋、广泛听取他们在特级飞行中的经验之谈，使得《IL-2冲锋队》更贴近历史，同时也拥有了非常独到的一面。

《IL-2冲锋队》的游戏模式有4种，分别是：单一任务、快速游戏、剧情模式和玩家编辑模式。游戏能够随时在2D的彩色地图和三维模拟空间中切换，玩家可以很精确地将炸弹投到指定位置，并立刻跳入3D世界观看破坏场面。同时，玩家也可以从任意角度观察一件物体的一个镜头 最震撼的一幕是飞机负伤之后，假若伤得不重，你可以拖着长长的黑烟勉强飞行，透过残缺的机翼俯视地面，直到汽油耗尽而不得不准备降落。更严峻的考验还在后面，当接近地面时你也许会突然发现飞机起落架早已失去踪影，紧急迫降使机腹在地面上划出一道深长的印痕，机尾受不住接连的冲击而在停下来的一刹那慢慢从机身上断裂下来，火光冲天，地面上弥漫着硝烟的味道，而这时从机舱里走出来的你，则毫不亚于胜利归来的勇士，当然，敌军的飞机在坠落时你也可以通过转换视角去观看各种细节，享受痛打落水狗的快感。游戏开始时，你还可以打开摄像机，记录下飞行的全过程，并可在游戏结束后切换各种角度(如机头、机尾、俯视等等)回顾这段经历，感觉就象是在看一场空战题材的电影。

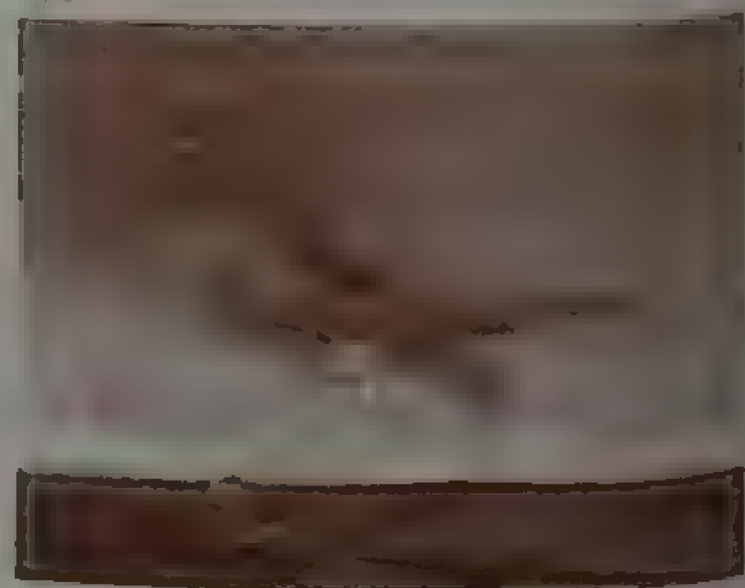




游戏中总共有17种飞机类型，除了IL-2和它的改进版外，还有MiG-3、LaGG-3、P-39和Bf-109E等等。游戏的人工智能相当出色，玩家甚至可以驾驶Bf-109在空中尽情盘旋几个小时。你可以给自己心爱的战机命名，它独有的机身、重量、外观、色泽、飞行高度、攻击和防御武器都决定了你下一步可能经历的事情。游戏的进程不是固定不变的，每架飞机都有各自的故事线，电脑会根据玩家在游戏中的表现设计接下来要发生的事情。

许多飞行模拟游戏都在追求精细的画面效果，甚至希望连地上叶子的数目都能看个明白，《IL-2冲锋队》自然也不例外，但也只是过得去而已。游戏场景给人的感觉一般，但对具体事物的描绘却非常清晰，作为游戏主角的战斗机们，个个都有细致华丽的包装，连起落架和外挂的火箭弹都擦得锃亮。某些任务关中，还有规模可观的3D城市建筑群，并且城里几乎所有的东西都可以被无情地摧毁，当炸弹击中建筑时，滚滚浓烟升腾而起，原本整齐美观的屋舍随即变成了焦黑的瓦砾。虽说这多少有些暴力，但是用来考证游戏引擎的优劣是再合适不过的了。

通过bluebyte游戏频道或者局域网，玩家可以进行合作游戏或者死亡模式游戏。《IL-2冲锋队》配备了许多种分辨率和画面的设定值，所以它可以适应各种配置的电脑。尽管在游戏未上市之前对其评头论足有些过于主观，但好游戏总是会引起人们的注意，无论是问世前还是问世后。■





游戏名称 Mage Lords
游戏类型:策略[ST]
制作公司:Kinesoft
上市时间:2001年夏季
期待程度:★★★☆

文/今心　编辑/石子

又是Kinesoft公司，笔者曾在上期杂志里介绍了该公司制作的策略游戏《炽焰铁令》(Crimson Order)，也许大家还有印象。而下面要介绍的《魔法大帝》，则是该公司预计将与《炽焰铁令》同期推出的另一款策略游戏。

《魔法大帝》的游戏背景秉承了西方的传统文化，故事发生在一个称为"Arcan"的文明统治下，那里居住着6大部落。作为最高统治机构的执政委员会，是由各部落推选出的代表组成。在"执委会"的管理下，社会有条不紊地向前发展，"执委会"的工作重点也逐渐转为如何利用那些充满整个世界的魔法力量上。巧合的是，所有魔法力量也分成6种，包括善良、邪恶、次序、混乱、自然和关系，于是执委们决定各自挑选一种加以修炼，并因此而获得了无穷的力量，被部落居民们尊称为"魔法大帝"。但是魔法的强大力量并未推动世界发展，相反却导致了野心和欲望的膨胀，魔法大帝们开始相互猜忌，争权夺利，很快局面就失去了控制，一场毁灭性的战争在6个部落间爆发了，并且整整持续了300多年。

更糟糕的是，当魔法大帝们战斗正酣的时候，又出现了另一股邪恶力量——Asthorra，它被封闭在一个记录了Arcan历史的巨大结界中长达数千年，激烈的战争打破了原有的力量平衡，也给了Asthorra向外界渗透的机会。意识到事态严重后，魔法大帝们决定暂时停止争斗，转而合力对付Asthorra。但当他们成功地破坏了结界后，巨大的魔法能量随即改变了各部落的进化过程，并使Asthorra重返人间。

游戏的开场设定在结界被破坏后N年，6个部落已经进化成了与以前截然不同的种族：人类、精灵、矮人、巨人、鬼族和泥怪。虽然人们的形态发生了改变，但部落间的仇恨却依然存在，并且日益增长着。依照传统习俗，部落成员都要学习属于本部落的魔法，直到出现新的魔法大帝为止。于是，作为部落中的一员，玩家不仅要让自己成为魔法大帝，更要凭借自己的力量带领族人通过各种途径发展壮大。或是靠战争扩张领土，或是利用魔法向Asthorra复仇，或者干脆再次联合各部落重建古老的Arcan文明，任何行事全由玩家决定。



由此可见，"魔法"在游戏中扮演着绝对重要的角色。为此，制作组专门为游戏开发了一种名为"魔法实验室"的操作界面，玩家可以通过它来控制游戏进程和获得必要信息。简单地说，它实际上就是一个充满各种魔法道具的房间，玩家可以通过查阅里面的魔法书来配置各种威力强大的魔法，就象动画片《兰精灵》中的"格格巫"那样。游戏中的魔法，大致分为攻击、防御和召唤魔法3大类，战斗中玩家需要将3类魔法混合使用，才能从容应付敌人的进攻。



《魔法大帝》的战斗模式基本上保留了传统即时策略游戏的特点，只是被细分为"战略"和"战术"两种模式，它们最大的不同点是速度不一致。比如：战术模式中一场战斗只需1天就结束了，而在战略模式中则可能是几星期或几个月。两种游戏模式共存，将保证玩家有机会经历整场战役中的每个战斗，即使出现两场战斗同时爆发的局面，玩家也可以逐一完成任务。表面上，这种方式使游戏失去了真实性，但按照制作者的逻辑，这种方式比强制性的"二选一"要好得多，当然玩家能否接受这样的观点，就不一定了。

目前Kinesoft公布的《魔法大帝》资料并不多，毕竟许多工作还停留在构思阶段。不过要想在竞争激烈的即时策略领域分一杯羹可不是件容易的事，当然我们也不能排除"爆冷门"的可能。■



游戏名称 Warrior Kings
游戏类型 即时策略[RTS]
制作公司 Black Cactus
上市时间 2001年5月份
期待程度 ★★★★

文/Hapiii　编辑/石子

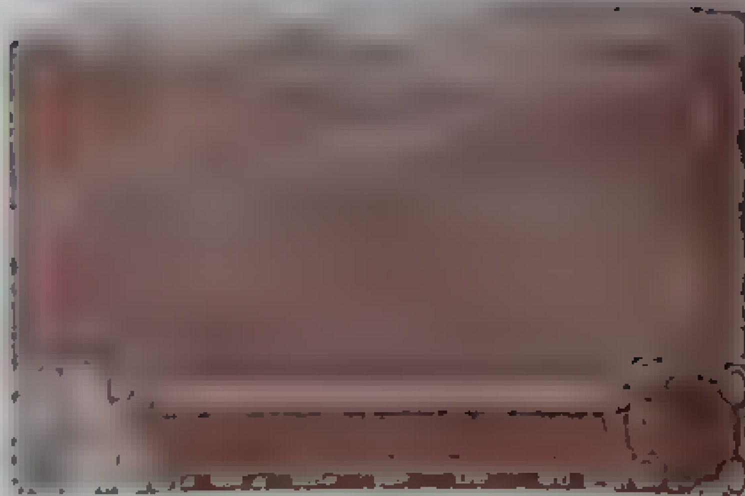
关心游戏界动态的玩家不难发现，现今的即时策略游戏发展趋势是从2D向3D化发展，如《黑暗王朝Ⅱ》(Dark Reign 2)、《地面控制》(Ground Control)、《战乱》(Dogs of War)、《魔兽争霸Ⅲ》(Warcraft 3)等等层出不穷。在这种大好形势下，善于把握时机的Sierra公司决定与Black Cactus公司合作，开发一款幻想题材的3D－RTS游戏《战国之王》(Warrior Kings)。



《战国之王》表现的是充满了魔法和战争的欧洲中世纪，玩家将作为一个新兴王国的领袖，联合或征服其它王国，建立统一完善的军事体制，并执掌政权。要完成这个重大使命，玩家首先要管理好本国内政，巩固边防，推行一套合理的经济运行体制。不过，这些对玩家来说却并不容易达成。例如：作为巩固国防之必备力量的军队，一旦建立就会消耗玩家大批的粮草和军饷，如果供应不足，将会导致军队士气降低，作战溃散；而要为军队、农民、马匹提供粮食，就必须建立完整的农业体系，修建风车和农庄并在周围开垦农田……如此复杂的游戏设定，在同类游戏中绝不多见，不过，更复杂的还在后面

在资源供应方面，众所周知的问题是中世纪的运输状况非常不利于远途作战，一旦供给中断，部队就很难完成既定的战略部署，时间长了士兵还会被饿死，而对于一场耗时过长的战役，不断地派人运输粮食，将会导致国内的生产力不足，粮食产量降低，因此，在开始征服世界之前，有必要修建仓库囤积足够的粮食

《战国之王》中可选择不同的科技研发方向，并且得到截然不同的成果　因此在选择上要慎重，因为其后产生的巨大效应将对整体战略结果产生影响，例如，选择一条圣洁的发展道路，提高人民的宗教信仰，就可以修筑设施建造某些战斗单位；相反，如果选择邪恶之路，就必须以活人祭祀来得到新的力量和战斗单位。游戏中可供研究的科技包括：黑色火药、希腊火枪、贸易货船、心灵控制术、战舰、机车引擎……比研究更直接的科技升级方法就是盗取敌人的科技成果，所以大家



可不要忽略间谍的作用哦

看过影片《勇敢的心》的人可以清楚地知道，中世纪的战争讲究战阵，两军对垒不会常混战撕杀赢得胜利，在力量平衡上首要考虑的问题就是兵种相克。比如：在行军时一般列成纵队，战斗时则摆开一字长蛇阵，锲形和半圆形阵便于在遭遇战时发动攻击和撤退。在游戏引擎的渲染下，攻城拔寨的场面成为吸引玩家的主要内容，想象一下，蚂蚁般众多的士兵爬上城堡的外墙，攻城器械频繁撞击着城门，石头和箭簇在空中飞来飞去，云梯、绳索铺满整个城墙，活着的士兵踩着前面倒下的同伴尸体前进、前进……这就是中世纪的战争。

在单人游戏模式中，每关都有不同的目标和任务，游戏地图空前的巨大，事实上一些不同的任务就发生在同一张地图上，但是不会令人有重复感。《战国之王》支持各种联线方式的多人游戏，尽管目前还没有确定具体连线人数，但制作组表示决不会少于8名玩家。■





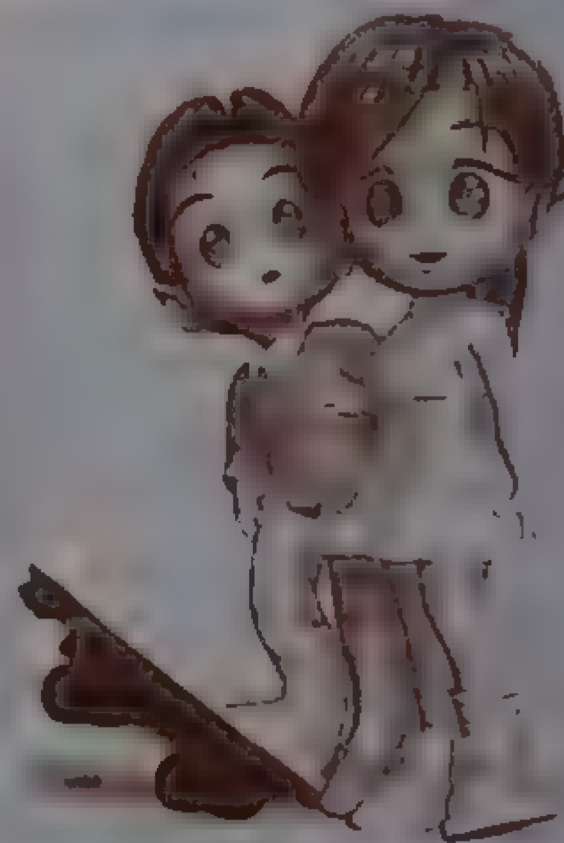
游戏名称 Game Everland
游戏类型 网络角色扮演[RP]
制作发行 PengPengI.com
上市日期 2001年3月
期待程度 ★★★☆

文/卡西欧　编辑/石子

正当网络游戏逐渐兴起，国内玩家们纷纷涌进《万王之王》、《网络三国》和《石器时代》的时候，韩国人也抓住时机，举着自己的大作，急忙赶来，用尽浑身解数诱惑着玩家的钱包。下面介绍的这款展示青春亮丽色彩的网络游戏《碰碰i世代》，就是最好的证明。

一度风靡韩国、日本等地的大型网络游戏《碰碰i世代》，是一款集虚拟社区、聊天室等功能于一身的图形网络游戏，其着眼点放在真情演绎网络青春剧上。主要特点有：容易上手、轻松平和以及无限的拓展性。在《碰碰i世代》中没有暴力，没有争斗，没有欺骗和相互利用，是一个真正有财共享、有难共担、互爱互敬、同喜同乐的世界。在这里，玩家可以随心所欲地扮演自己喜欢的青年男女形象，因为游戏本身没有硬性的情节设定，因此，所有故事全由玩家自己来导演。游戏世界与真实世界通过网络相连。玩家虽然身在游戏中，但却可以感受到与真实世界的互动。饥肠辘辘时，可到餐厅里选择美食，也可足不出户到网上订餐，用著名企业真实名称冠名的快餐店、影院、美容院、影印中心、冰淇淋店等等，都会让玩家有亦真亦幻的感觉。

游戏不仅有黑夜白天之分，还有晴雨雪等天气变化，同时会影响到玩家的行动，比如：天黑的设定，实际上就是游戏画面一片漆黑，若是手头没有照明工具，就会举步维艰；而下雨时不穿雨衣会引



起体力急剧下降不能动弹。

别以为在游戏的世界里，就可以轻松过活而不用付出劳动。对付那些懒鬼，最好的办法就是让他们来玩《碰碰i世代》。与现实不同的是，在游戏中赚钱是很容易的事，就连在街上捡个破烂也能换几枚大钱，所以完全不用担心会被饿死。另外，《碰碰i世代》还为玩家准备了许多小游戏，如参加“生存者大考验”，连续回答游戏提出的15道问题，一旦回答错误就会被淘汰出局，而全部答对者则可获得丰厚的奖金和经验值；体力好的玩家可以参加网上赛跑，只要入选前5名就能拿到相应的奖金和经验。

玩家在游戏中每逗留24小时就会长一岁，超过20岁就可以结婚了。同时经验值也会自动增加少许，攒够一定的经验之后等级也将上升。级别高的人可以使用更多的物品，10级以上还可以使用魔法。如果想使自己的形象变得更“酷”，就要积极参加公益活动(如环保日)，这样会暴涨经验值，之后你就可以为自己装备滑板、眼镜、帽子等高级别玩家才能配备的装饰品，然后上街去美美地“秀”一番。

对于那些喜欢在游戏中拉帮结派的玩家，《碰碰i世代》可谓设想周到。只要是超过10级年龄大于10岁的玩家，都可以在向社团管理办公室交纳300万元的建筑租赁金后，组建自己的社团，成员多于20人后，还可获得一栋供团员们聚会、休息之用的建筑物(建筑物正面标有相关社团的名称)。社团一旦成立，会员的昵称上就会显示隶属社团的名称，并以颜色作为职务标志，会长是红色，正式会员是绿色，准会员是蓝色，预备会员则是橘黄色。要想加入社团，玩家的级别和游戏年龄必须都在3以上。

值得一提的是，《碰碰i世代》中的人物形象，都是非常年轻可爱的卡通造型，与人见人爱的《石器时代》有一拼。另外，游戏中的人物除了可以随时改变穿着、发型以及头发的颜色外，还可以做出诸如高兴、顽皮、害羞、困倦、愤怒等滑稽的表情及动作，令人捧腹。■

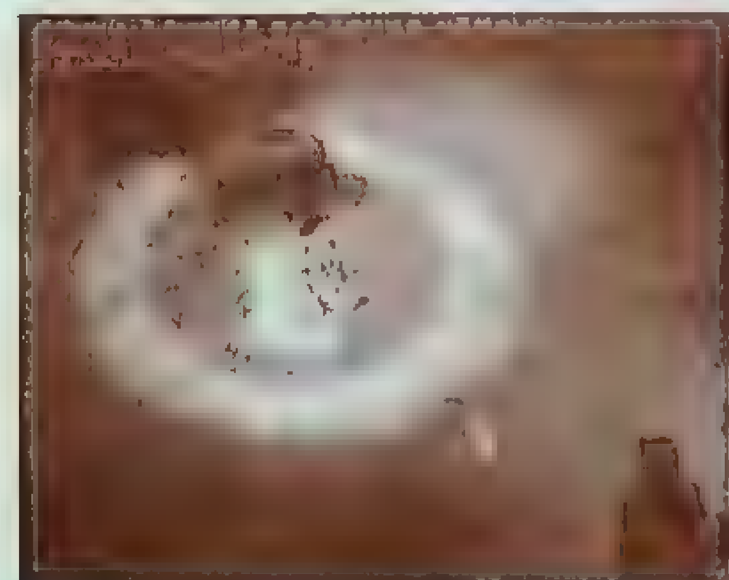




游戏名称 Dragon Raja
游戏类型 [illegible][RP]
制作公司 EsofNet
国内代理 宏基戏谷
上市日期 2001 年 3 月
期待程度 ★★★☆

文/火狐狸 编辑/石子

"中古世纪的贺特大陆，充满了龙与魔法的世界，商人、农夫、魔法师……他们和朋友一起探索体验所有的冒险传奇。永恒之诗吟唱着属于龙族和人类之间失落的契约 Dragon Raja……龙的呼唤回荡在贺特大陆。"



这是韩国畅销奇幻小说《龙族》中的情节，这本小说在当地拥有着狂卖 200 万册的惊人纪录。于是，由韩国 EsofNet 与三星电子合作，将小说改编成了同名的网络游戏——《Dragon Raja》。

游戏的背景是中古时代的欧洲，其实就是以 Origin 公司的著名网络游戏《网络创世纪》(Ultima Online)为设计蓝本，以"龙与地下城"为构架的游戏。

在《龙族》中，玩家可以依自己的喜好选择性别、年龄、职业、肖像、价值观、法术、工作、武器等项目，塑造专属于自己的角色。每个帐号都可以分别创建 4 种不同的角色，游戏提供了 11 种男性和 7 种女性的面部肖像，并允许玩家上传自己的照片，作为人物的特征标记。另外，玩家可以自由设置人物的肤色，并可在游戏中领略到人物说话时的 8 种不同表情。

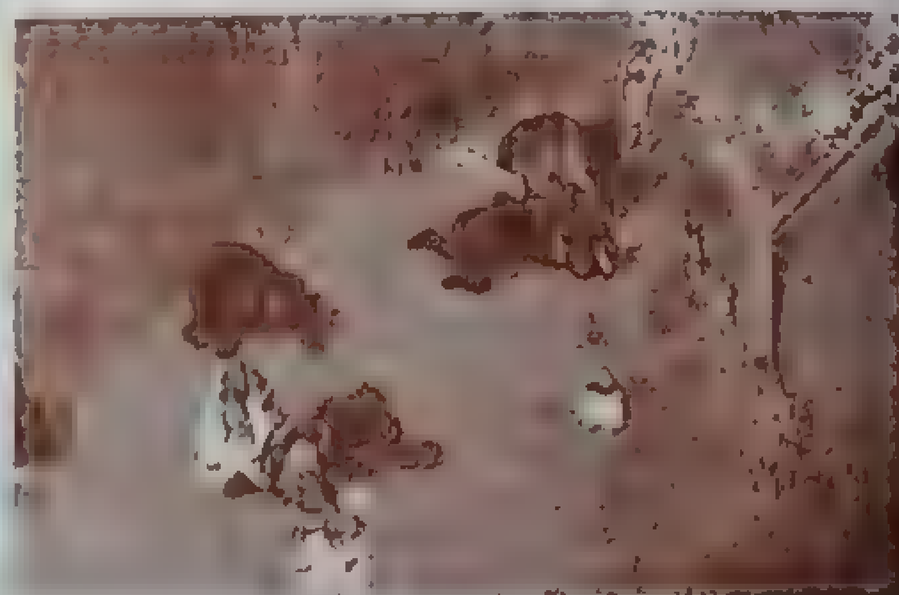


游戏中有 5 种职业可供选择，分别是：挥舞巨斧捍卫国土的战士、总是躲在暗处给敌人致命一箭的神射手、无恶不作的盗贼、拥有神秘召唤术的巫师和拥有最强的治疗术能让死人复活的祭司。这 5 种职业除了基本的数值差异以外，还拥有属于自己的专属技能，例如：战士用毒来攻击；盗贼偷东西、弓箭手设置陷阱等等。

除了外表，玩家还可以设定人物的个性及价值观，是正是邪全在玩家的一念之间。游戏里提供了 12 种不同的生活技能，包括种地、采矿、钓鱼、砍柴、放牧、打铁、缝纫、下厨等等。玩家可以自由选择工作，并从中积累经验，以便学习更多的技能，例如当上渔夫之后可以学习下厨，然后把捕来的鱼做成食物！工作累了，可以去旅馆休息；肚子饿了，可以去面包店、粮仓、酒店等地填饱肚子。有了积蓄，还可以去银行存起来，这些都和现实生活中无异。

在荒郊野外遇到怪兽或突如其来的攻击怎么办？如果动作不够敏捷或技不如人，可就会变成孤魂野鬼了哦！在这个魔法决定一切的世界中，建议各位还是赶快练练救命和逃生的法术吧。

《龙族》拥有 12 个系列、上百种的魔法，玩家可通过特有的"魔法选单"选择魔法图样，每人都有一本魔法书，记录着学习过的魔法。按使用属性，大致分为"巫师魔法"和"祭司魔法"两种。玩家可以在占星术士家中学习魔法，在村外找怪物练手，每个魔法的画面效果都很艳丽，特别是攻击魔法场面颇为壮观。



此外，游戏的特色还有：游戏中玩家的等级够高的话，可以自己设计制作自己想要的物品；拥有领养本族之外任何生命体的能力之后，连恶魔都可以被当做宠物来养；与同类游戏的无限经济资源体系不同，游戏中会出现因物品稀少而抬高物价的现象；人物会随年龄、地位、身体素质、智力等因素的改变，而表现出真实的生活状态。

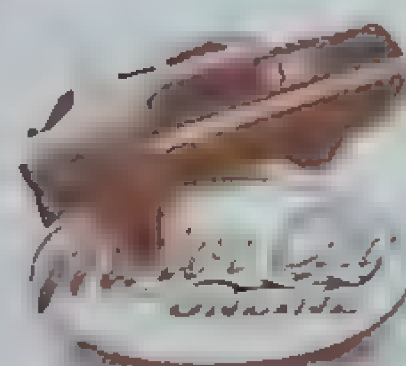
据悉，宏基戏谷目前已获得《龙族》在中国陆、港、台三地的代理权，并完成了全面的汉化工作，预计今年 3 月就可以和广大玩家见面。■

本月欧美精彩游戏上市预览

Feb 2001

网络极品飞车：马达之城(Need For Speed, Motor City Online)

1 日



游戏类型 网络运动
类似游戏 极品飞车系列
制作发行 Electronic Arts

"极品飞车"系列终于也飞上网了。这次，我们将驾驶着 20 世纪中叶的汽车驰骋在网络中。在线赛车游戏居然也具备 RPG 的特性，也只有 EA 想得出。

名牌效应指数 ★★★★

使者(Messenger)

6 日



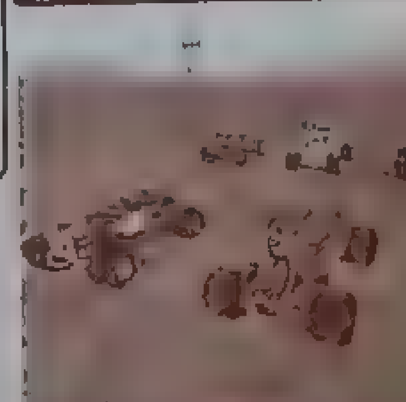
游戏类型 冒险
类似游戏 古墓丽影
制作发行 DreamCatcher Interactive

又是一场女英雄穿梭时空拯救世界的动作秀，不过如今的女英雄都已经明白，虚拟的身材并不能给他们带来成功。

劳拉效应指数 ★★★★

精神错乱(Insane)

6 日



游戏类型 运动
类似游戏：极品飞车系列
制作发行：Activision

喜欢赛车游戏的玩家，一定要试试这款 RALLY 拉力赛，保证会让你精神错乱。

疯狂飙车指数 ★★★★

愚蠢的入侵者(Stupid Invaders)

6 日



游戏类型 动作
类似游戏 Day of the Tentacle
制作发行 Gaumont Multimedia /Ubi Soft

一款非常有趣的卡通游戏，特别适合 DD、MM 们玩。

好奇指数 ★★★★

剑神传奇(Legend of the Blademasters)

9 日



游戏类型 角色扮演
类似游戏：最终幻想 VII
制作发行：Ronin Entertainment/Ripcord Games

卡通色彩的角色扮演游戏，加入了不少动作成分，从画面上看构图和色彩犹在 FF7 之上。

受期待程度 ★★★★

奥秘(Arcanum)

9 日



游戏类型 角色扮演
类似游戏 异尘余生
制作发行 Troika/Sierra

因为 Troika 在《异尘余生》上取得的辉煌成绩，使其成为 2000 年度最被看好的游戏。

爱屋及乌指数 ★★★★★

模拟深海钓鱼 II(Virtual Deep Sea Fishing II)

14 日



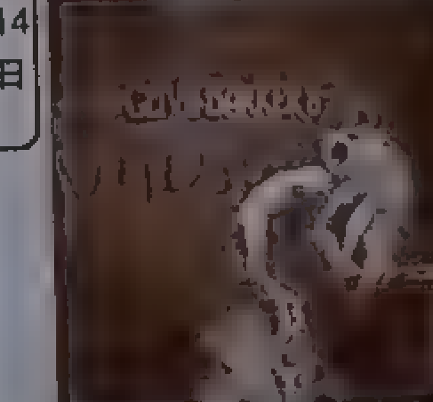
游戏类型 运动
类似游戏 模拟深海钓鱼
制作发行：Taff System/Interplay

和一代相比没有本质的区别，不必多说，大家来感受一下深海钓大鱼的感觉吧。

好奇指数 ★★★★

不死亡灵(Clive Barker's Undying)

14 日



游戏类型 动作
类似游戏 生死不语
制作发行 DreamWorks Interactive/Electronic Arts

EA 收购梦工厂之后的第一个产品，尽管有一个很恐怖的故事情节作铺垫，但却是款动作游戏。唯一不可思议的是一个血性恐怖的屠杀游戏，上市日期居然选择了情人节？！

儿童不宜指数 ★★★★

流星时空

本月欧美精彩游戏上市预览

Feb 2001

云斯顿赛车Ⅳ (Nascar Racing 4)

15日

[illegible]

[illegible]

制作发行：Papyrus Sierra

无名"吸引"赛车游戏了，相对华而不实的"极品飞车"系列，纳斯卡赛车是更能使玩家体会真实的赛车游戏系列

完全拟真指数 ★★★★★

城市攻坚战 (Urban Operations in Urban Terrain 2025)

15日

[illegible]

[illegible]

制作发行：Rapcord Games

[illegible]足的城市巷战游戏，[illegible]上了一层强烈的政治色彩，可[illegible]与国内的玩家无缘

强烈批判指数 ★★★★

冰风谷：冬之心 (Icewind Dale Heart of Winter)

20日

游戏类型：角色扮演

类似游戏：博德之门

制作发行：Blackisle/Interplay

鉴于前代的好评如潮，这款资料片的问世也是必然之事。可惜游戏的新元素太少，玩家难免会产生厌烦情绪，但还是值得一玩的。

克隆指数 ★★★★

伊甸园计划 (Project Eden)

20日

游戏类型：动作

类似游戏：古墓丽影

制作发行：Core Design/Eidos

人口过剩和环境污染几乎将地球毁灭。看看游戏中的悲惨景象，不能不对现实世界的环境保护问题加以深思。Core Design的又一款力作，很可能成为《古墓丽影》第二哦

心情沉重指数 ★★★★

梦幻太空站 (Startopia)

20日

游戏类型：策略

类似游戏：模拟城市系列

制作发行：Eidos

经过星际战争的浩劫，重建空间站的重任交在了玩家的手中。除了赚钱，要做的事还多着呢。改建在太空中的模拟城市，对玩家来说尚属首次

奇幻指数 ★★★★★

持久战 (Outlive)

20日

游戏类型：即时策略

类似游戏：[illegible]

制作发行：[illegible]

传统的即时策略游戏，无论从哪方面看都缺乏新意，属于平庸之作

克隆指数 ★★★

黑暗之刃 (Blade of Darkness)

23日

游戏类型：动作

类似游戏：北欧战神

制作发行：Rebel Act/Codemasters

在龙与魔法的世界里展开一段冒险，可惜欧美的这部分文化总是与我们格格不入，因此除了暴力的宣泄，很难在国内玩家中得到认同。

受期待程度 ★★★★

盟军敢死队Ⅱ (Commandos 2)

28日

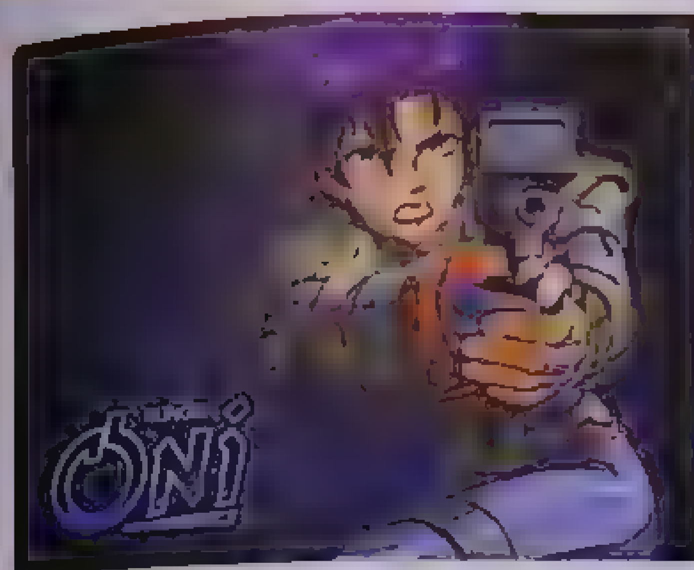
游戏类型：策略

[illegible]

制作发行：Pyro Studios Eidos

由于一代实在是太轰动了，游戏公司想不开发续集，玩家也不会答应，况且有钱谁不想赚啊。事实上想要超越前作的巨大成功几乎是不可能的，但又有哪个公司能真正做到急流勇退？

受期待程度 ★★★★★



寻找生命中的格斗之魂

鬼妮

文／黑鹰 编辑／游骑兵

说实话，在亲自尝试过这个游戏的最终发行版本之前，我对《鬼妮》(Oni)到底是个什么样的游戏依然是格外迷惑。对它印象最深的，莫过于那幅漫画风格的女主角肖像画。而在电脑游戏新作层出不穷，它又毫无理由地接二连三跳票之后，很多人大概都快把它忘掉了。

在进入 2001 年之后，《鬼妮》却作为欧美游戏界第一部大作出现在玩家面前。怀着一丝厌倦的心情（近来 3D 游戏实在是太多而且过于乏味）机械式地将光盘放入光驱开始安装，心里还琢磨着 3D 的游戏模式与 2D 的主角漫画式画像到底会如何联系在一起。启动游戏是一段绚丽的制作组的标题展示，然后是一段日式风格的 2D 动画，内容倒也没什么特别之处。来到游戏菜单画面，发现设置选项中只有图像和音效相关的内容，但并未看到键盘设定或手柄设定，这似乎不是什么好兆头啊。

开始游戏，首先会被强制进行一段教学练习。在这里学习操作电脑终端、开门、快跑和一些跑跳技巧。游戏的图像表现乍看起来很平庸，主角的背影形象构画得也不怎么样，基本上是比不上劳拉，更无法与大家熟悉的 COOL 漫画造型相比。（呼～～好无聊，我快要放弃了……）强忍着不耐烦的心情继续着，枪械射击训练依然乏善可陈，但在高级移动和徒手攻击训练中，我开始发现这个鬼妮似乎有不同寻常的能力，她能作出如《街霸》或《铁拳》中的腾挪翻滚，配合拳击和踢击还可组合使出较强的组合技！原来……

公元 2032 年，地球联合政府网罗了 80% 的国家，监视着人民的一举一动。居住在城市中的人肆意挥霍过着舒适的生活，而贫困的平民则只能居住在充满毒素的荒野上，同时还要受到以 Muro 为首的犯罪组织的压榨。在《鬼妮》的游戏中，女主角名叫 Konoko，是技术犯罪特勤组 (Technology Crimes Task Force，TCTF) 最能干的成员。TCTF 是当时最重要的执法机构，由于要面对非常危险的任务，因此其中的成员都要经过徒手格斗训练，并能熟练使用各种武器装备。这个年轻的女孩并不了解自己的身世，在追踪犯罪组织头目 Muro 的过程中，Konoko 将逐步深入到整个神秘事件的核心，了解自己的来历，并拯救濒临灭绝危机的人类。

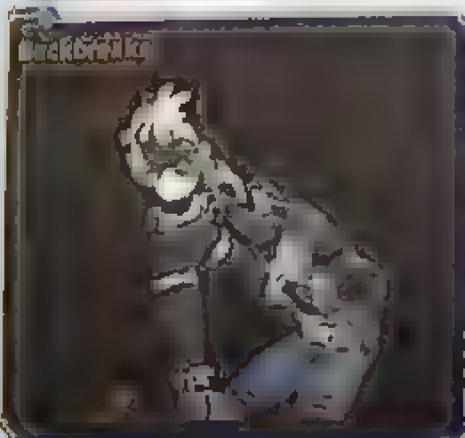


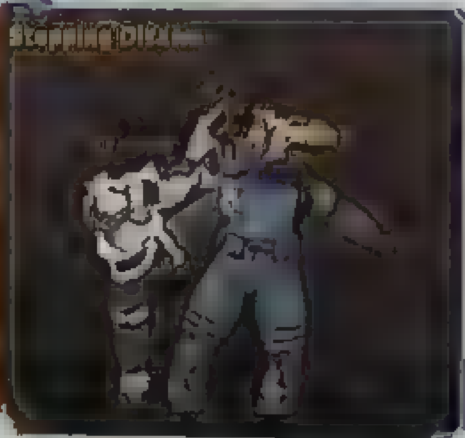
游戏的制作者在游戏中包括训练关在内的



15 个章节之间安排了较为丰富的剧情桥段，但看来他们并不打算将《鬼妮》变成一个遍布谜题机关的冒险游戏。游戏中主要的通道都很明显，如果一扇门旁有红色的指示灯，则说明你需要在附近找到电脑终端，操作一下将对应的门解锁（状态指示变为绿灯），然后过去开门通过即可。制作者在不同区域安排了形形色色的敌人，让玩者得以体验 1 对 1 乃至 1 对 3 的火爆打斗场面。游戏中也没有高难度的攀爬跳越场景，你只需也只能沿着普通的通路行进。游戏中不能随时存盘，只有在抵达内定的小关卡阶段时才会自动记录进度，之后若被杀死则可从这些记录点重新开始。游戏中的场景规模及 3D 特效并非特别出众，但主角格斗动作的流畅性却很好。当然，你不要指望人物的姿态动作



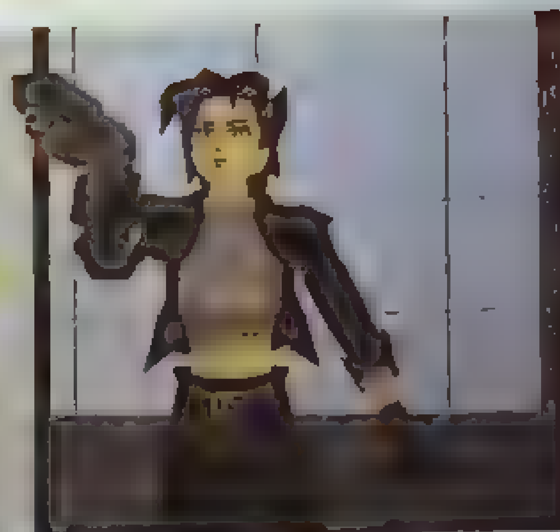
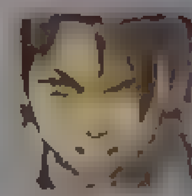





能与游戏机上专门的格斗游戏完全相提并论。

电脑游戏界长期以来缺乏原创的格斗游戏，究其原因，大概是昔日 PC 图像机能的低下限制了此类游戏的萌发，另一方面则是主导电脑游戏发展的欧美游戏制作者，其本身对于武术也缺乏深刻的认知，当然，传统上 PC 的游戏操控使用键盘和鼠标，这也不如游戏机上的手柄来得方便。以制作“神话”系列即时策略游戏而闻名的 Bungie 公司，将其非凡的创新精神凝聚在这部《鬼泣》中，游戏最重要的操作技巧，就体现在组合格斗系统（complex fighting system）。

在默认情况下，玩家通过键盘上的 WSAD 四键来控制主角的前后左右移动，配合跳（空格键）、蹲（[SHIFT]键）、拳击（[F]键）和踢击（[C]键），加上对主角与对手相对位置的把握，你就有机会使出威力超凡的组合招式。不过这些组合招式并非凭空得来，你需要在战斗中通过与敌人交手，在混战中使出了某些招式，则此招便会“悟出”，此后按照相应的出招键及相对位置条件使出即可。

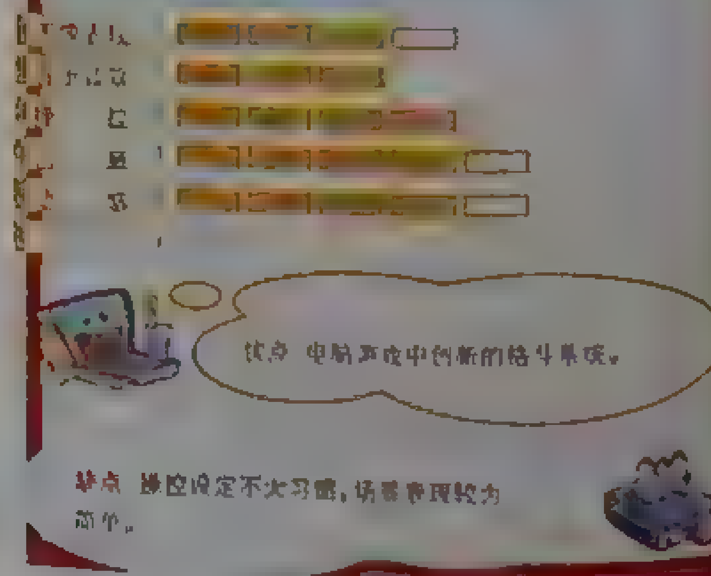



在游戏中可挖掘出来的招式除了在格斗游戏中常见的抓敌扔出、折臂之外，还有一些较为独特的招式，如探前一步抓住敌人手中的武器并顺势一脚踢在敌人脸上的夺枪式，飞身箍住敌人的脖子旋身踢倒周围一片敌人的旋风脚等。在面临一些诸如激光扫描网之类的障碍时，前冲仆倒或空翻越过之类的动作也是过关所必须掌握的技能。



游戏中可以拾获各种武器，如普通的手枪、电击器、脉冲来福枪或导弹发射器等，利用这些武器的攻击威力可以有效地杀伤敌人，减少自身的损伤。当发现地上的枪械时，走过去拾起（[Q]键），即可用鼠标瞄准射击。不过扛着重武器会影响移动速度和格斗，所以还可将武器收在身上。主角只能选择携带一种武器，而且这些武器都有弹药限制且不易找到弹夹。使用武器的机会虽然不少，但高超的徒手格斗技艺才是面对群敌的决胜手段。可以这么说，只有当你收起武器握紧双拳，这个游戏真正的灵魂才浮现出来。

自 1998 年宣布开发《鬼泣》的消息至今，长久的拖延终于有了了断。以类似著名的日本动画影片《攻壳机动队》(Ghost in Shell)的未来发达科技及灰色社会形态而营造的游戏背景，可能也会如影片一样获得截然不同的两种评判，不过游戏中引入的必杀技系统，一定会让你忽略其它的一切，而全神贯注地投入到徒手格斗的快感中。■

英文名称 Oni
出品公司 Bungie/G.O.D
国内发行 未定
运行环境 1CD/Win9X WinME Win2K
类　　型 动作(AC)
最低配置 P233/64MB,3D 加速卡,630MB 硬盘
推荐配置
3D 加速卡 OpenGL
3D 音效卡 不支持
多人游戏 不支持
控　　制 键盘+鼠标
出品日期 2001.1
官方网站 oni.godgames.com

优点 电脑游戏中创新的格斗系统。

缺点 操控设定不太习惯，场景表现较为简单。



四海瞩目　不孚众望

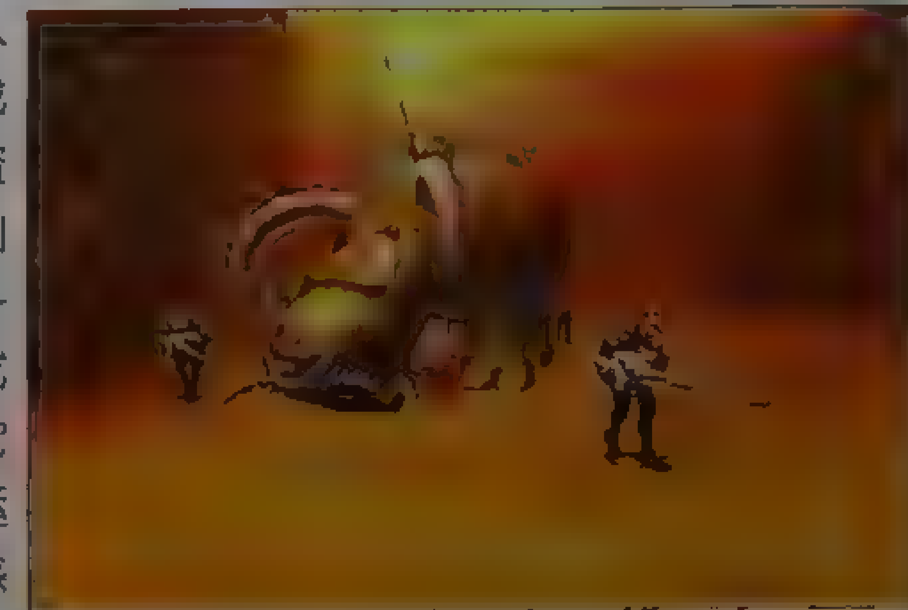


巨人

文/HAPIII　编辑/东东

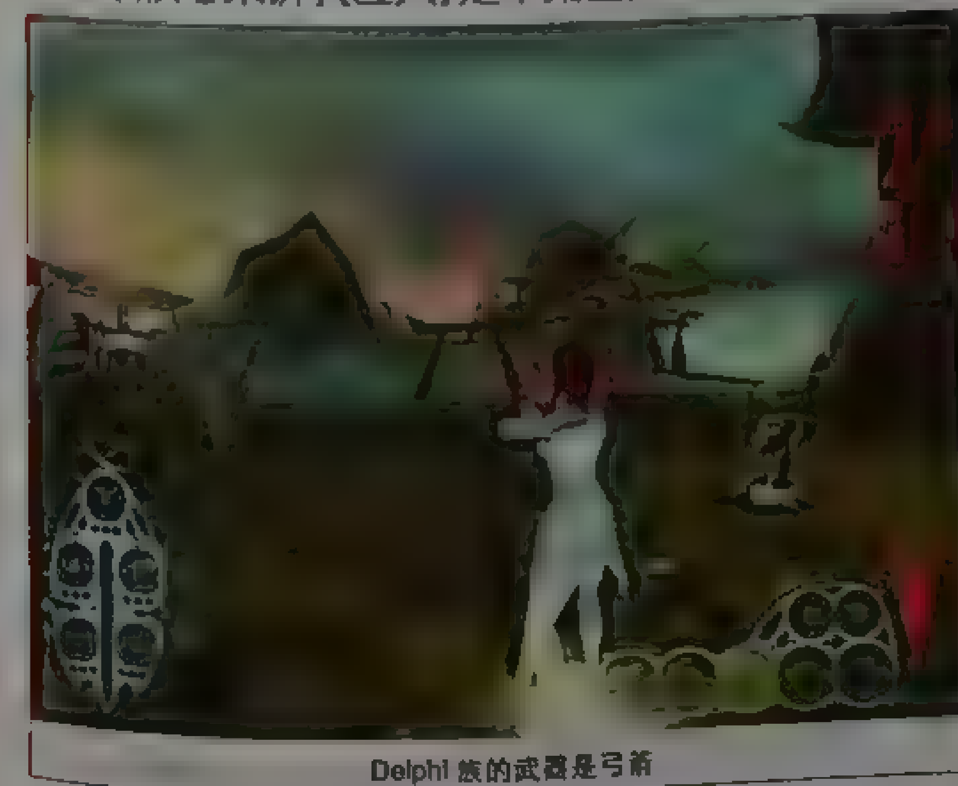
尽管《巨人》(Giants Citizen Kabuto)是 Planet Moon 公司的处女作，但由于在 E3 大展上广受好评，所以尚未上市，即受万众瞩目。这年头但凡是个象样点的游戏就会跳票，不跳票似乎就不算好游戏，连这种默默无闻的公司首次推出的游戏也几度跳票——不过总算不是很过分，十二月的全球上市，使得我们好歹没有来一次“跨世纪的等待”。

在长达 30 小时左右的游戏过程中，你可以选择三个种族：具有未来风格的 Meccs 族、漂亮的海洋种族 Delphi、体形庞大的巨人族 Kabuto。巨人族 Kabuto 其实是岛上的原住民 Delphi 族创造出来的，但是背叛了主人，把 Delphi 族赶到了大海的另一端。Meccs 族来自外星球（好象是地球？因为他们举着米字旗），宇宙飞船发生了意外，不得不留在了岛上，成为了第三种力量。准确描述《巨人》的游戏类型是个令人头疼的问题，它仿佛将我们熟悉的各种游戏类型切割后重新组合了。从核心来讲，《巨人》是个第三人称射击游戏，当然也能切换成第一人称视角。同时结合了一些即时战略游戏的因素，主要是建筑和资源采集。另外，游戏中还有一系列竞速游戏的动作设计，再加上一些难以归类的游戏元素，就构成了这么一个“四不像”的东东。它象《部落》(Tribes)、N64 的《冲浪运动》、《红色警戒》混合在一起，感觉就如同狂乱刺激的通宵 Party。


在 E3 发布的《巨人》图片里，这一张令人尤其印象深刻

《巨人》最出众的地方是任何时候都不让你闲着，而且不会叫人反复干令人厌烦的事，因为你永远不会接到两个相同的任务。你的任务或许是去拯救游牧部落 Smarties，或许是摧毁 Delphi 族的藏匿地点，也可能是建造基地来获取特殊的道具……不一而足。正是这种多样性设计，才会使我在通关以后还会回到单人游戏中去。

游戏良好的控制性给我留下了深刻印象，尽管竞速部分的物理特性无法和真正的竞速游戏媲美，尽管对 Kabuto 族的控制比较困难，尤其是在激烈的战斗中你必须先用鼠标点中它们才能指挥行动，但不管怎么说，制作者尽了最大的努力将如此繁杂的游戏元素统一到一个简单而适用的操作系统中，让玩家不必再去学习什么新的游戏方法。说句题外话，我对目前国外动作游戏的训练模式比较反感，越来越多的游戏都在游戏开始部分设置训练关。这些训练关是无法跳过的，象我这样急于领略游戏实质部分的人，很难耐着性子象傻瓜似的按着画外音做许多重复无聊的动作。有的动作游戏甚至在训练关里就加入了迷宫，把我这样的路盲卡死在里面。


Delphi 族的武器是弓箭

游戏画面是《巨人》的前期宣传亮点，事实也证明了它不孚盛名。游戏性固然很重要，但是一个游戏给人的最初印象肯定是画面。近来的不少优秀游戏比如《爱丽丝梦游魔境》(American McGee's Alice)和《牺牲》(Sacrifice)，已经展示了未来 PC 游戏的画面水平，《巨人》则更直接明确了新一代 PC 游戏的画面标准。高品质的画面令人惊叹，亮丽的色彩让你觉得像是在

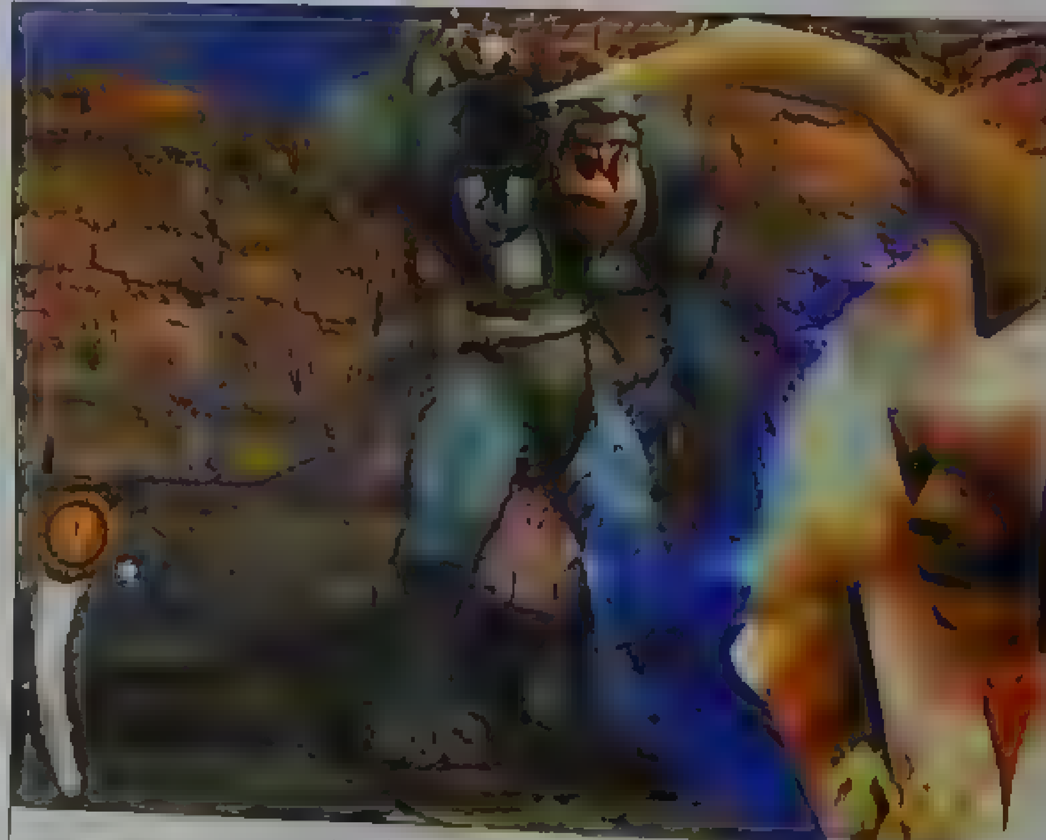

团队作战——五个 Meccs 族战士都由你指挥


游戏里甚至会有一场海上的飙船大赛

欣赏卡通片，处处散发着开发者另类的艺术气息。最突出的是动态光影效果和角色模型贴图，角色的各种动作栩栩如生。不过场景部分的贴图就差点，多边形数量较少，山体、岩石、建筑等等棱角分明，不够柔和。角色中就数巨人 Kabuto 族最引人注目，当它从埋伏的隐秘处突然窜出来时，经常狠狠地把人吓一大跳。

和画面一样优秀的还有游戏的音乐和音效，看得出开发小组很用心地为每个场景和情节变化都录制了不同节奏、风格的乐曲，而且没有忽略不同环境下的声音动力学的差别。音轨部分采用了大型交响乐为游戏配乐，音色生动丰富，伴随着激烈的战斗场面，带给你持续的游戏激情。

许多游戏开发者希望在游戏中加入幽默成分，但是大部分都失败了，Planet Moon 公司却做到了，这得益于开发组拥有曾经参与打造《孤胆枪手》(MDK) 的精英。在两个任务的间隙会有一些不同种族之间的对话，配上夸张的古怪表情，非常有趣。别以为这些对话只是为了搞笑，其实是在介绍下即将发生的一个任务的背景，每个种族的表达方式不尽相同，比如 Smarlies 在向 Meccs 族求助时居然会若[illegible]受不了）

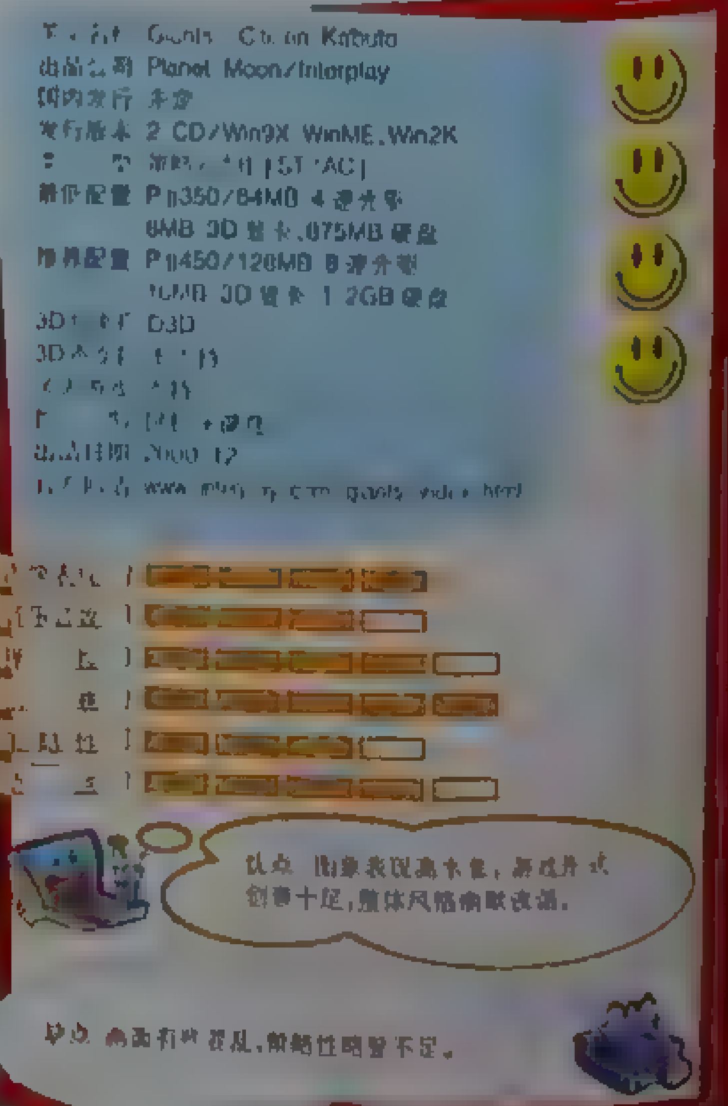

有巨人族参加的作战是最有看头的

游戏中至关重要的人工智能部分非常优秀，不过也存在一些毛病。当你玩 Meccs 族的时候，将指挥一支独特的 Meccs 小队，它们具有自己的思维方式，对突发事件和你的指令会自行作出判断。可是有时它们会莫名其妙地停在那里发呆，你不得不回过头去驱赶他们向前走。Kabuto 族可不像 Meccs 族那么齐心协力，可能是体型较大四肢发达吧，怎么看怎么象缺心眼儿的，而且经常会造成无谓的伤害。电脑对手的人工智能体现在会自行寻找掩护或寻求支援，但经常出现射击方向混乱，甚至会一头栽进墙里去。不过这些 BUG 是现阶段电脑游戏所无法避免的，相比同类产品，《巨人》的表现已经很不错了，也许在不久的将来电脑对手就会像人一样聪明，而不是靠作弊来取得优势。

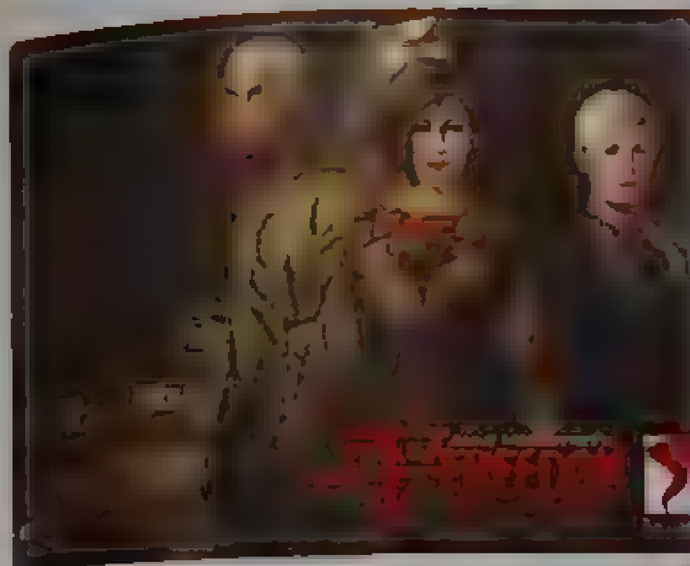
尽管《巨人》拥有那么多的优点，但是欧美游戏向来不考虑广大第三世界玩家的老爷机器，《巨人》就是明例。要想打开所有效果还能运行流畅，可能就得配个梦幻组合了。用 PⅢ 500 + GeForce 2，在 800 x 600 的分辨率下打开所有效果后帧速也不稳定。哪怕在 800Mhz 的机器上，表现 Kabuto 族的一些特效时还是会发生画面延迟现象。

此外游戏中的 BUG 也让人很不愉快。最大的[illegible]就是会跳回桌面，这个问题可能和主机的系统稳定情况有关，许多朋友说这种现象的发生很频繁，而我还算幸运，并没有碰到几回。但是更讨厌的是游戏的存盘问题，游戏任务都比较短，因此开发者没有在游戏过程中设置随时存盘功能，如果是自己不争气被 K 了也就罢了，被 BUG 踢出游戏导致前功尽弃就太冤枉了。好在游戏本身吸引人，能让我重新开始任务，而且 Planet Moon 公司已经开始发布补丁。多人游戏模式的问题是：在"死亡竞赛"和"夺 Smartie 模式"（类似夺旗模式，只是用 Smartie 族代替小旗）里，也会发生断线、跳出等不稳定情况。另外在连线状态下，游戏画面延迟的现象比较明显。

事实证明 Planet Moon 公司 3 年漫长的开发时间并没有白费，《巨人》确实是充满创意、气势磅礴，不失为 2000 年的最佳动作游戏之一，如果没玩过绝对是个遗憾。一进入游戏就欲罢不能，结果手指抽筋的我，每次出现精美华丽的画面时都得警惕自己半张的嘴，因为我的键盘是不防水的。■



一流的原著 三流的游戏

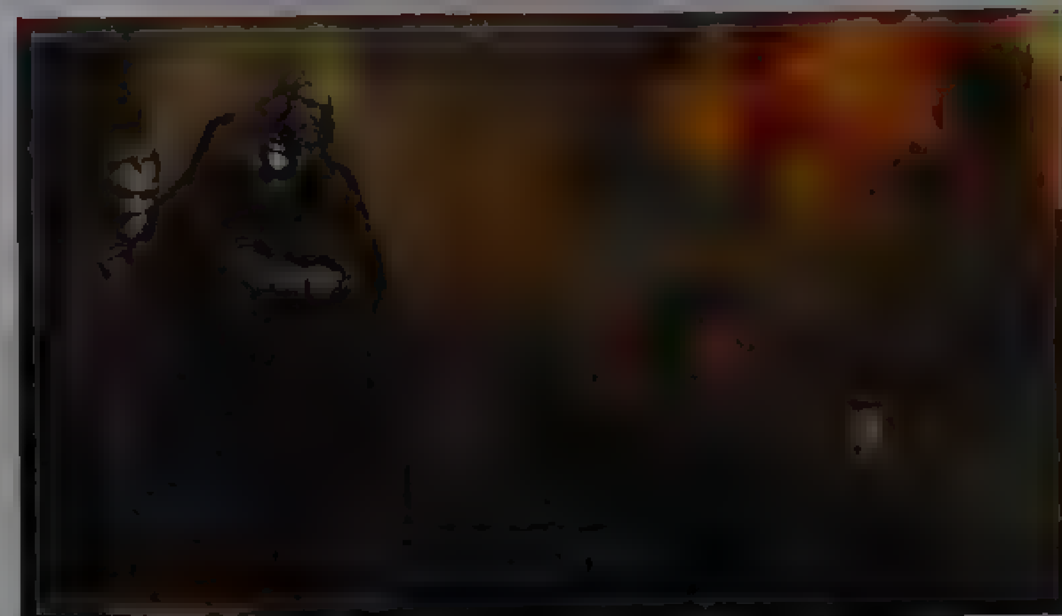


自由：第一次反抗

文/HAPIII 编辑/东东

说到 Red Storm，是个如雷贯耳的名字，该公司开发的首款游戏《彩虹六号》(Rainbow Six)成为当年业界最大的黑马之一。此后，Red Storm 每推出一个新游戏，就会改变一种类型。先是 3D 即时战略游戏《21 军团》(Force 21)，然后是回合制战略游戏《幻影守望者》(Shadow Watch)、政治色彩浓厚的策略游戏《全球霸权》(Tom Clancy's Politika)，再是太空飞行射击游戏《太空精英重拳出击》(Bang! – Gunship Elite)，但市场反响似乎越来越平淡，结果只有靠不断推出"彩虹六号"系列的续集和资料片来维持公司形象。世纪之末，他们推出了一款第三人称动作游戏——根据著名科幻小说改编的《自由：第一次反抗》(Freedom First Resistance)。不幸的是，这部作品好象又是一个失败的延续。

游戏背景基本忠于原著，讲述一个名为 Catteni 的残暴的外星种族入侵地球，把几乎所有的人类都送到了集中营受奴役。玩家扮演的是抵抗运动的女领袖 Angel Sanchez，为了推翻外星政权的统治，各路起义军纷纷加入她的旗下，为自由而战。



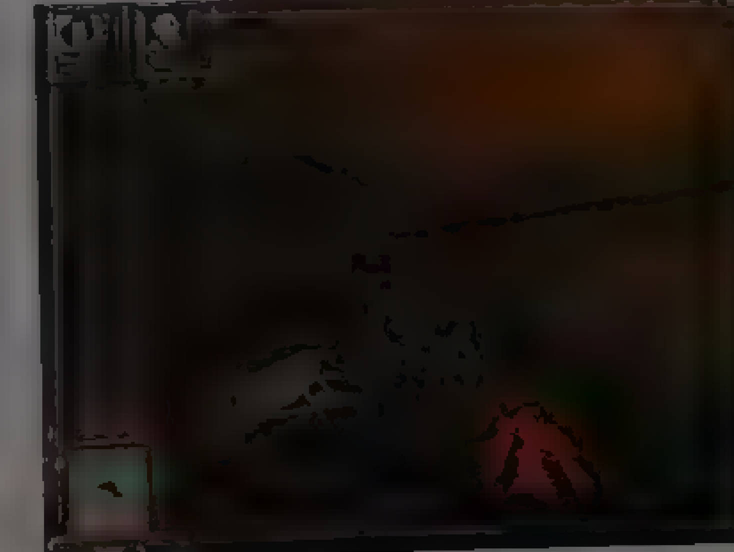
一段非常精彩的片头动画描述了背景情节。这段动画是我见过的最出色的片头之一，棕褐色的昏暗色调，油画肖像式的人物造型，透出深沉凝重的故事意境——我第一次看到它的时候甚至觉得，一部如同《异尘余生》般伟大的活剧似乎又要开场了……很可惜，游戏后来的表现证明我是错的。

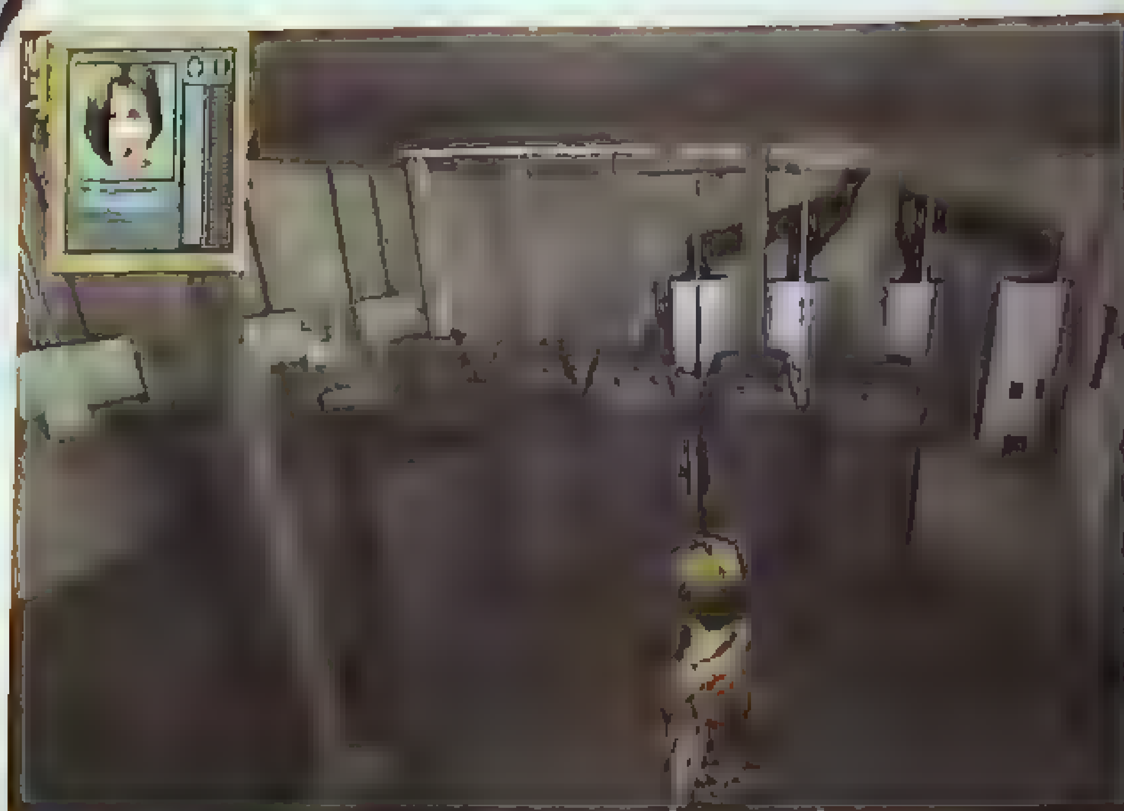
《自由：第一次反抗》采用第三人称视角，主干是 RPG，另外还加了一些动作成分，一点谜题。最后，当然也少不了 Red Storm 的招牌特色——小组作战形式。把这些元素有机地结合到一款游戏里，这本身并没有什么错失，但糟就糟在这些元素在游戏里表现得非常差，彻底地将游戏搞得一团糟。



先说说动作成分方面的失误。战斗引擎令人失望，甚至沮丧，无论是赤手空拳、使用棍棒还是使用刀子交手，你唯一需要做的就是将攻击方向指向敌人，并且不停地点击鼠标。不管是人类还是异形，武器的射程限制迫使你将枪口指着敌人，不断地推动鼠标，直到敌人被全部消灭。没有常见的十字准星，替而代之以一个三角形作为瞄准器，系统会自动进行瞄准，锁定目标，你只需随意射击，完全不必担心会射偏。难道仅仅做个点击鼠标的动作就算是动作游戏？《自由：第一次反抗》过于简单的战斗设定完全剥夺了玩家的乐趣，大大降低了游戏性。

此外，游戏强调"秘密行动"，你要象一个特工一样活动，这种形式在当今的欧美游戏里很流行。但你很快就会发现，有时敌人能看见躲在墙后的你，而有时却对两英尺前的目标视而不见，你简直不知所措，最后只好无策略地乱来一气。倒霉的是，不少任务都依赖于"秘密





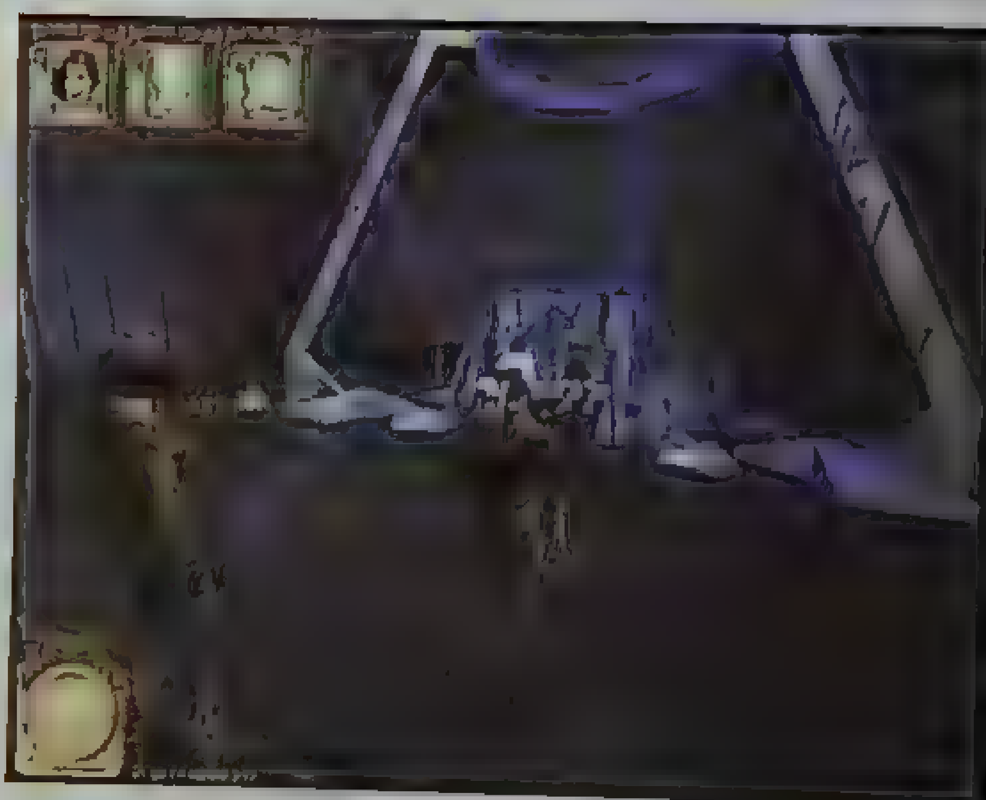
行动"，因此这个失误就更加凸显了。

解决谜题所需要的道具和任务设计都很普通，只不过是寻找钥匙或机关来开启那些锁着的门罢了。唯一比较具有创意的设计就是在某些场景里，你必须在三名队员之间切换控制权，这样才能完成任务和谜题。譬如说，有一扇锁着的门，需要机关才能开启，但是机关离那扇门有一定距离，在你还没进去以前就会重新关上。正确的做法是安排一个队员在机关旁边，一个队员在门旁，这样你用机关旁的队员开动机关，能趁着门还未重新关上之前，就切换到那名门旁的队员，进入房间。这可以算是一个隐藏的双重机关，可惜整个游戏里面这样的创意是在少得可怜。

游戏图象采用了《彩虹六号 II》资料片《正义之矛》的引擎，说实话这并非一个很高明的引擎。游戏的场景大得惊人，这固然不错，但是存在许多材质贴图上的错误，尤其是出入门口和通过走廊的过程中。众多的场景不太协调，有些地方充满了梦幻色彩，而一些室外场景又是写实主义气氛，不免让人糊涂究竟这是不是在同一款游戏里？值得夸奖的地方是，角色模型的动作使用了将近 700 帧的动画加以表现，看起来非常连贯，栩栩如生。

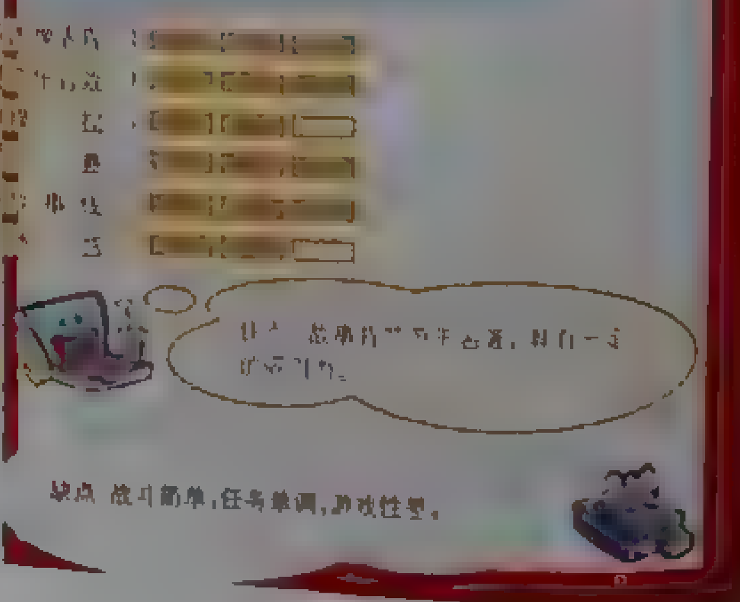


《自由·第一次反抗》RPG 意味浓厚，游戏中充斥了大量的对话，并且象传统欧美 RPG 那样可以选择回答，那些对话树结构设计得很棒，描述得也不错，不过这些对话耗费了不少游戏时间，这个可能会让大多数中国玩家感到枯燥。比较让人反感的是，游戏的情节安排经常让玩家为一些很荒唐的理由疲于奔命，例如当你需要一些电池来拯救世界的时候，NPC 偏偏不会给你，除非你替他们找到一些新的鞋带（faint）！



游戏的语音部分也不尽如人意，任务配音缺乏感情色彩，由于整个游戏的对话是全程语音的，因此缺点就十分突出。当你的回答正确时，你将会听到十分可笑的口音。在短短的几分钟里，你将能听到从英格兰口音到苏格兰口音的过渡，南腔北调时刻提醒着你：这只不过是一段有着三[illegible]的三流游戏而已。

此外，游戏中[illegible]存在着其他一些大大小小的问题，[illegible]地图上的箭头始终指着南方，[illegible]你的队员面对哪个方向，[illegible]幻不定，画面不够流畅，在同时整合了声卡和显卡的主板上不能兼容，等等。也许《自由·第一次反抗》在设计中有不少好的创意，可惜最终都没有实现。不可否认，根据名著改编的游戏的故事情节是一流的，但是糟糕的游戏性阻挠了你去感受游戏中不多的亮点。我接触这个游戏的原因，有很大程度是冲着 Red Storm 的名气而来的，但愿你不会象我一样把时间浪费在这款失败的"大作"上。■





大航海时代III 中文版

文/万能钥匙　编辑/东东

经过漫长的等待，中国玩家总算得以一睹《大航海时代 III》中文版的芳容了！回想起几年前它刚刚发行的时候，大家一手鼠标一手地图，念叨着着五十音图闯荡世界的日子，真是让人感慨万千……众所周知，这款游戏的汉化版本因为种种原因长期搁浅，成了大航海系列里最大的一个缺憾。现在，你我终于有机会来续写那本未完的航海日志，也算是了结了多年来的一个心愿吧！

游戏的画面是以 800×600 或是 640×480 展开的，也只能在 256 色下进行，毕竟是几年前的作品了，大家也不要有过高的期望。游戏的画面水平和《大航海时代外传》基本相当，但城市的设定并不是如二代里那样支持行走的模式，也并非是四代中那种完全由文字代替的形式。在每座城市中，都可以看到用古朴典雅的中世纪画风描绘的城市全貌，以及可以拜访的建筑，不过整体都比较小，也略显粗糙。不过，在以 MB 论游戏的时代还能有什么更高的要求呢？

在《大航海时代 III》中，玩家可以扮演的角色是葡萄牙人拉孟和西班牙人艾米利欧，其中，拉孟为了完成父亲的遗志，立志要探索出到达印度的航线。而艾米利欧的父亲则在与异教徒的战争中英勇牺牲了，司令官弗朗西斯科答应照顾艾米利欧，艾米利欧在他的资助下，从此开始冒险家的航海生涯。当然，玩家也可以自己新建一个人物进行游戏，不过难度会有所增加。自建角色依然必须选择西班牙或是葡萄牙作为自己的祖国，通过各种方法积累资金完成探索全球的任务。在游戏中，除了玩家以外，还有电脑控制的其他同时代著名航海家（如赫赫有名的迪亚士），他们将和主人公展开竞争，会用最快的速度去探索新大陆，发现遗迹，如果玩家晚一步的话，名气值可就要被他们得去啦。



城市画面是典雅的中世纪画风

《大航海时代 III》在整个大航海系列里最突出的特点就是增加了陆地探险的设置，并非只是那种靠岸的探索和修理，而是真正的陆上行走！因此，陆地上不少城市也得以展现出来，玩家可以指挥自己的马队走访各大内陆城市，也可以探索遗迹。

当然，这项设计也是颇具争议的，因为陆地行走大大淡化了航海的内容：原来需要大半年航行的地段在陆地上只要很短时间就可以穿越过去。虽然游戏的最终目的还是要通过航海完成，但不可否认陆地行走的设计，使得本来不大的世界变得更小了，大大减小了航海过程的艰辛，也少了一份那种横扫大洋、浪尖上闯荡大半个世界的成就感——至少笔者是这样认为。但是陆地行走的优势也显而易见，诸多的遗迹和突发事件都是在陆地行发生的，如果没有这种设计，许多著名的遗迹、城市的魅力也就被抹杀了，所以这项设计的支持者也有不少。不知道光荣的下一代大航海会如何来解决这个矛盾？我有这样一个想法，如果能够适当增加陆地内容的设计（比如野营、探洞等），同时在不同地段增大陆地行走的难度，也许既可以丰富游戏的内容，增大可玩性，也不至于出现"轻易"横穿撒哈拉大沙漠这样过分夸张的情况。



光荣游戏的片头向来以气势和精美取胜

陆地探险的出现，使得"探索"成为游戏最重要的部分。初期资金可以通过签订合约来获得，为了着力加大探索方面的内容，在各大城市的高官豪宅、教会、商会都可以找活干，他们会提供资金、船只来援助玩家，而玩家需要做的就是去找到他们所感兴趣的遗迹生物或是民族，把见证物交给他们。不过在合约规定的时间内没有完成任务则会导致主人公的声望降低，所以玩家在签订合约前最好能了解探索物的有关资料。这些东

西的资料一般都可以在图书馆中找到，蓝色为可以阅读的书。每到一地，养成首先拜访图书馆的习惯是十分重要的。

不过，在下对于这种帮助探险的设定颇有意见，在初期获得一笔可观的资金似乎已不费力（相对于后期当然是九牛一毛），也太简单些了吧！在这些资金的支持下，用不了几个小时就可以探索大半个地球，让游戏的难度大大降低。而且，自己苦苦探来的珍宝古物就要这样白白送给别人，心里实在是舍不得……想做收藏家还是大富翁，大伙自己看着办吧。

为了让大家"有东西可探索"，本作中宝物、遗迹的数量比二代增加了不少。一些主要的遗迹都有一段小 CG 展现，而海上物品如船首像还是保持了原来那种多样性，不过感觉船的数量倒是不太充足，也是游戏淡化了航海内容的一个表现。

收集纪念物是游戏的一大乐趣

《大航海时代Ⅲ》中还有一个颇为耀眼的的亮点，就是多语言的设计。游戏中的语被设为十四种，玩家扮演的角色最初就掌握几种，之后也可以在各处通过修炼来学习其他语种，也可以提升级别，当然，熟练掌握所有语言恐怕是每一个完美派玩家的梦想。游戏中似乎更支持同伴间互补互助这种思想，只要你的属下掌握了你未掌握的语种，他就可充当翻译这一角色。要是主人公和属下们对某门外语都是一窍不通，那么只能看着"XXXX"之类的话凭感觉瞎猜了。如果掌握语言熟练度较低的话，则只能看懂部分语言。

海上航行的形式与二代非常相似



大炮对长矛 在非洲内陆与土著发生的战斗

现在再看《大航海时代Ⅲ》，笔者似乎已经难以找到当年玩日文版时的感觉，想必是受四代影响太大的原因……尽管笔者对这一代中的种种设计颇有看法，但是客观地来说，《大航海时代Ⅲ》在那个年代是一部真正的巅峰之作。如今，它是游戏界的一座丰碑，其价值已经无法用"排行榜"上的名次来衡量了。对于那些曾经在"兆游戏时代"度过无数个不眠之夜的朋友们来说，《大航海时代Ⅲ》中文版的出现，也许已经让大家暂时停下了"没好游戏可玩啊"的抱怨，重新回到那个"乘长风破万里浪"的光辉岁月里去了吧！

编辑笔记

《大航海时代Ⅳ》甫一问世，立刻就有人提出"四不如三"的尖锐观点。此后，人们就"三代四代谁为强"的问题一直进行着持续的辩论。我个人认为，前后两部作品最根本的区别在于：三代强调探险和发现，RPG 意味浓厚；而四代则偏重于战略和经营，以 SLG 为主色调。

1480 年是《大航海时代Ⅲ》的时间起点。这一年，欧洲的探险家们还在坚持不懈地沿着非洲西海岸向南前进，为的是开辟通往印度的海上通路，二十九岁哥伦布（1451－1506）尚未提出伟大的"向西航行"的构想，而日后环行世界的航海巨人——麦哲伦（1840－1521）才刚刚诞生。第一代海上强国葡萄牙和西班牙开始兴起，这是地理大发现时代的黎明，冒险和探索是这个时期的主题。

《大航海时代Ⅳ》的时间范围是十六世纪到十七世纪。此时，新大陆（美洲）已经被发现，欧洲人也已从海路抵达中国，全球海图接近完成。葡萄牙和西班牙的海上霸权受到一些新兴海洋国家——荷兰、英国、瑞典等的挑战，各大海洋势力进入重新洗牌阶段。各国都在通过商船和军舰来争夺更大的势力范围，海洋世界的主旋律贸易和战争。

可以看出，制作者在三代和四代里采用两种不同的游戏形式，正是为了准确地表现这两个不同航海时代的历史特征。虽然口味不同的玩家因为游戏形式的差别，分裂成了"拥Ⅲ派"和"拥Ⅳ派"的阵营，但有一点可以肯定：制作者用游戏诠释历史的手法，在两部作品里都是同样出色的。■

海战的设定非常简单

出品公司 光荣
发行版本 1 CD/Win9X
最低配置 P133/16MB、4倍速光驱、70M硬盘
推荐配置 －
3D加速卡 不支持
3D声效卡 不支持
多人游戏 不支持
操作 鼠标＋键盘
出品日期 2000.12
官方网站 www.koei.co.jp

太平洋不再风平浪静

战斗飞行模拟Ⅱ太平洋战场

文/黑鹰 编辑/游骑兵

第二次世界大战中，美日两国在太平洋战场的海空大战，不仅决定着整个第二次世界大战中后期的胜负走向，也成为航空母舰和海军航空兵崭露头角的重要舞台。而在电脑战斗模拟游戏界，《太平洋空战英雄》、《太平洋战将》等风云一时的作品，也曾为这一重要历史时期打上了令人难忘的烙印。随着《拯救大兵瑞恩》、《细细的红线》、《U－571》等电影风靡全球，二战题材的影视作品在最近一段时期又有再度升温的趋势。正当好莱坞全力赶着新片《珍珠港》的拍摄进度时，电脑游戏界也当仁不让地推出了数款太平洋战争题材的作品，这其中以微软的《战斗飞行模拟Ⅱ》（Combat Flight Simulator 2. WWII Pacific Theater，以下简称 CFS2）最为引人注目。

历史不可改变，但战斗机飞行员的命运却可握在自己手中

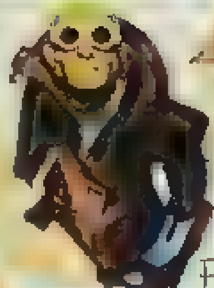
美国在日本偷袭珍珠港后对日宣战，游戏中的战斗任务，则全部发生在这之后的 1942 年至 1945 年间。说起来模拟飞行的任务模式不外乎截击、护航、轰炸等，但游戏的重点和亮点却在于随历史事件而推演的战役任务。玩者在开始时可以选择加入美国海军或日本帝国海军，从而有机会驾驶数种双方著名的战机，如格鲁曼公司的 F－4"野猫"战斗机、洛克希德公司的 P－38"闪电"战斗机和三菱重工的"零"式战斗机。在游戏中你还会面对双方总计十余种俯冲轰炸机、鱼雷轰炸机和重型轰炸机，当然它们通常会作为你战斗机群的猎物或需要保护的客人出现。

很久没有在游戏中计较过自己的军衔了吧？这一次，荣誉与责任将指引我们去奋战！CFS2 详尽安排了双方的奖励升迁体制。飞行员在战斗中是否完成了任务目标、一次战斗中最多击落多少架敌机、击落敌机的总数累计到多少，乃至战斗中友机是否全部安全返航，这些战果都会决定你获得奖章和升迁的机会。游戏中的任务类型包括攻击海岛基地跑道、搜索敌方舰船并将其击沉、消灭入侵敌方轰炸机及掩护己方轰炸机群的攻击等，CFS2 特别邀请了曾获荣誉勋章的美军二战飞行英雄 Joe Foss 和拥有击落 64 架纪录的零战飞行英雄 Saburo Sakai 作为这部游戏的制作顾问，并在游戏中的单一任务中特别安排了十数个太平洋战史上真正"出产"过飞行英雄的典型战斗，玩者们在游戏中能否达到甚至超越这些真实世界中的顶级飞行高手呢？

不过，能够亲身投入到二战史上最富有戏剧性的时刻，去试着体验、重演或改变历史，这也许更令那些懊恼自己生不逢时的"勇士"们心动。在长达 44 个月的太平战争中，共有一千多次大小战役，以及不计其数的零星战斗，CFS2 则着力表现了这其中最激烈的十三场大战役。从 1941 年 12 月日军偷袭珍珠港后再次攻占美军在太平洋最西边防守薄弱的威克岛基地（Wake Island），到 1942 年 5 月历史上第一次航母对航母的珊瑚海大战（Battle of the Coral Sea），从 1942 年 6 月美军击沉日军三艘航空母舰，标志着日本海军由进攻被迫转为防御的中途岛大战（Battle of Midway），直至 1944 年 6 月日本海军航空兵一日之内被击落 350 架战机并最终完全丧失战斗能力的菲律宾海大战（Battle of the Philippine Sea）。作为美军战斗机飞行员，你将体会最初无备而战的仓促，以及面对零式战机如鬼魅般身影的忐忑心情；而作为日军飞行员，则需要小心应对美军战机的强大火力，并坚强地面对那盛极而衰无可挽回的可悲结局。

新作品、新气象

CFS2 是微软基于 1998 年 11 月推出的《战斗飞行模拟：欧洲战场》（Combat Flight Simulator WWII European theater）的游戏引擎改良制作而成。在前作中，战斗机被击中时的烟火效果设计得不好，敌机被击中时只会看到如现代战斗机施放热焰干扰弹时的零星火焰。而在 CFS2 中，这方面得到了极力的加强。当你侥幸击中敌机时，会看到机翼或机身起火，若损伤不大可以控制，一会儿这些烟火就会被扑灭；敌机被追击时往往会使出虚实难辨的动作来迷惑身后的对手，他们受伤时会摇摇晃晃地向深蓝色的海面飘落，当你得意地掉转机首离



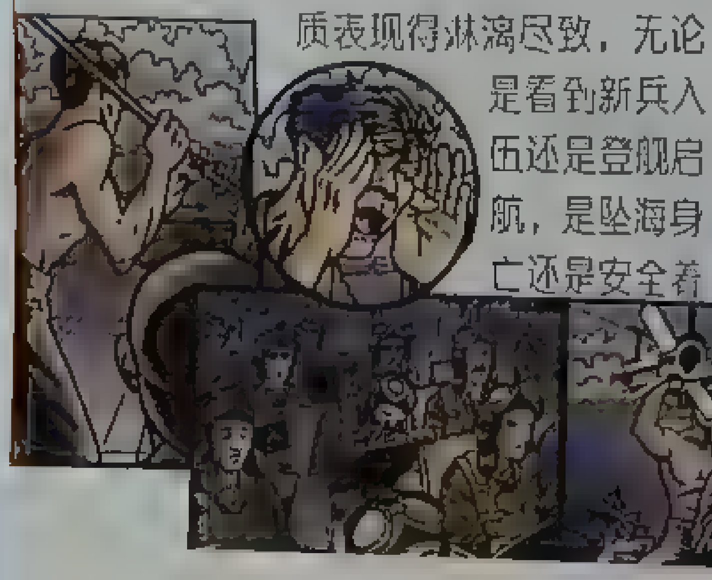
开，他们便悄悄溜走。有时，被击中的敌机虽已经丧失续飞能力，不过飞行员都不会轻易放弃，他们会顽强地操纵无力的战机，吸引你更多地消耗有限的机载弹药，或是与[illegible]近追击而一同栽入海中。若能将其打得[illegible]，往往会看到敌机折翼坠海乃至空中开花，残骸落入海中还会激起一簇白浪。

日军的战斗机以轻盈见长，速度快、机动性和爬升率都不错。当它们受到追击时，往往会采取俯冲后垂直爬升的机动动作来摆脱相对迟缓的美军战机，诱使对手采取同样动作而失速，自己转而获得主动。但日军战机火力稍弱，机体牢固性也不好，一旦被击中就很容易丧命。美军的战机操纵起来感觉要笨重许多，但火力很强，与日军战机头对头射击会有更大的胜算，它们甚至可以直接攻击海上的中小型舰艇。美军战机的机体非常牢固，用机外视点



看看，会发现这些战机尽管满是弹孔，操控也已不太灵活，但依然可以坚持返航。不过要想体会双方战机的特点，在游戏中就应该将真实度设定在中等(80%)，这样才能在战斗中体现出双方飞行员不同战术的必要性。但轻易不要尝试最高的真实度，那个模式应该不是"游戏"所能承受的。

CFS2 最令人耳目一新的地方，莫过于整个游戏的过场影片及过场图景都完全采用漫画风格。尽管没有采用流行的 3D 影像或真人出演的过场，但这些剧情动画和情景漫画却绝没有任何偷懒，无论是剧本构画还是情景采集都极显功底，将美日双方的战斗生活和军人气质表现得淋漓尽致，无论是看到新兵入伍还是登舰启航，是坠海身亡还是安全着陆，都给人以深刻的印象，极富感染力。而在今日电脑游戏的屏幕上，用轻松可爱、富有感力色彩的漫画来讲述这段血与火的历史剧目，不由得令人感慨万千。





游戏中战斗机座舱的描绘非常细致，不管是在 640×480 还是 1280×1024 模式下，[illegible]并清晰可见，玩者还可[illegible]上查阅其具体的用途数据。[illegible]计对驾驶员视界的[illegible]，[illegible]上玩者可以更多地[illegible]双方战机的特性。当然游戏也提供了全屏视窗及[illegible]的仪表数据和辅助雷达，方便玩者观察判断。

高配置、高自由度

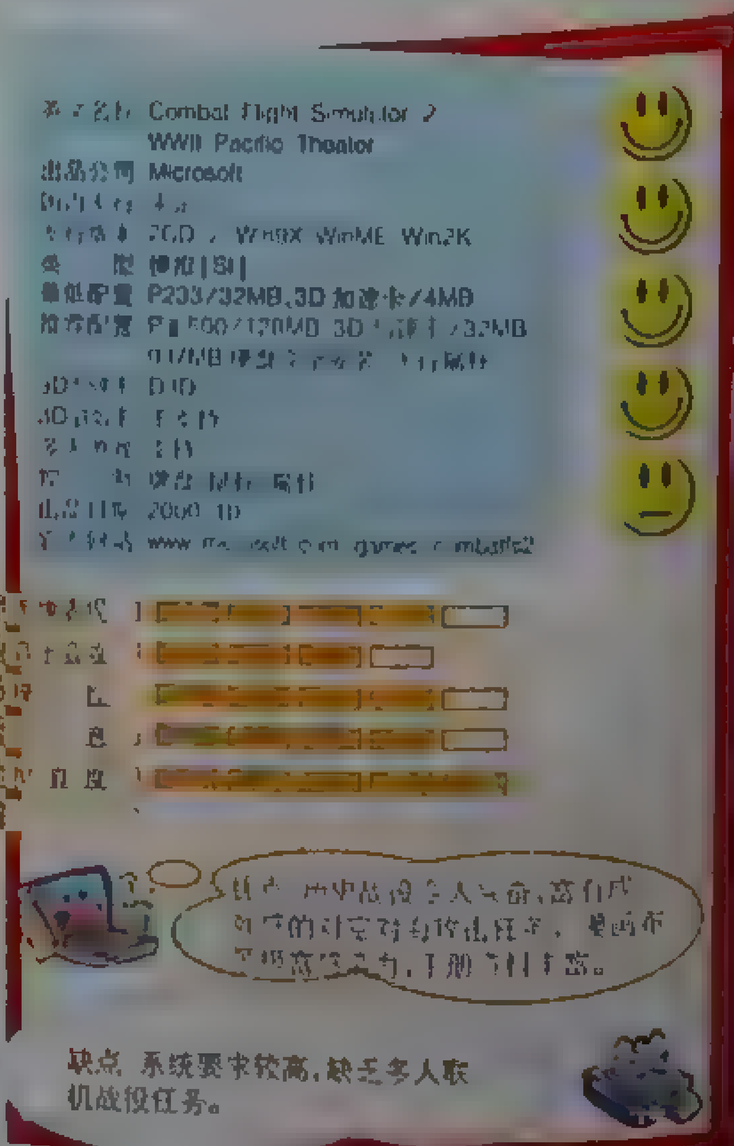
CFS2 可以说是继承了微软作品对硬件要求的一惯作风——再高的配置都不嫌高。尽管在战场上放眼望去都是一色的大海，不过你会发现无论是飞机、战舰、基地或是山势起伏的海岛上的椰树，都有相当细致的建模，而且这些战场上的物件都是"活"的。战舰会在海中行驶，船尾拖出浪迹，烟筒飘出浓烟，基地或战舰上的防空炮火会在空中打出一朵朵弹花，拉出一条条弹迹；舰船或基地建筑会被击中起火爆炸，船只会沉没消失，建筑也会坍塌毁坏……而作为游戏主角的战斗机，其描绘更是不遗余力，你可以清晰地看到飞机的尾舵和副翼的运动、机翼下的挂载、起落架的收放乃至座舱中的飞行员！CFS2 更运用了微软的另一个著名模拟飞行作品《模拟飞行 2000》(Flight Simulator 2000) 中的气候表现引擎，在战场上实现了夕照、朝霞、云、雨和风暴的效应。所有这些细节的表现，都使得游戏对 PC 系统机能提出更高的要求。

游戏支持的分辨率只受 3D 显示卡及显示器的支持度限制，在笔者测试所用的 PⅢ744/384MB＋GeForceDDR 上，更可开启硬件 T&L 及全屏幕反锯齿特效，并在 1280×1024@32Bit 模式下执行。不过，全屏幕反锯齿特效在高分辨率下没有什么特别意义，而且会大幅降低运行效率，所以建议只在 640×480 模式下开启它，在保证画面刷新率的前提下改善绘图质量。

CFS2 可以利用前作及《模拟飞行 2000》的战机及地形资料数据，通过游戏手册上描述的数据导入方法，你可以在 CFS2 中驾驶这些飞机。在互联网上已经有许多爱好者通过第三方软件为这一飞行系统设计了许多飞机的数据模组。

令人着迷的作品

模拟飞行游戏尽管不断地有各种作品推出，但无可否认的是，近几年来已经鲜有令人关注的作品了。一方面，游戏制作者似乎陷入了追求拟真性的陷阱，而忘记了游戏所应具有的娱乐要素；另一方面，现在化战机的超视距作战模式及各种虚构的战区冲突，也很难提起玩者的兴趣。《战斗飞行模拟Ⅱ太平洋战场》所带来的令人难忘的真实历史战役、个人命运在大时代中的起伏以及漫画表现手法对气氛的烘托，配合以富有挑战性的战役与飞行模组设计，都使它脱颖而出，成为模拟飞行爱好者不可错过的一次出航！■





王者动脑不动手

王权：梦幻王国

文/天弈　编辑/游骑兵

现在流行什么？跟风、克隆、资料片……哦，对了，还有"历代记"！当这些趋炎附势之流和换汤不换药的"世家子弟"充斥市面上时，那些锐意创新的作品格外获得人们的青睐也就不足为怪了。《黑与白》之所以能两次摘取 E3 大展的最高荣誉，最重要的原因就在于它有机地融合了即时策略、养成、角色扮演三大游戏类别的要素，令人耳目一新！如果告诉你有一部游戏集即时策略、策略经营、角色扮演于一体，你会有兴趣吗？不相信？！呵呵，《王权：梦幻王国》(Majesty: The Fantasy Kingdom Sim)就是这么一部非常有创意的作品，它的英文版在尖端 100 排行榜上一度杀入前 10 名哟！它到底新颖在哪儿呢？让我们一起来看看吧！

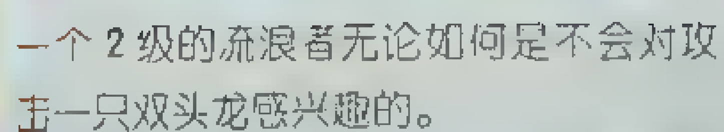
在框架上，《王权》是一部设置于中世纪魔幻风格背景的即时策略游戏。玩家的目标是建立并扩张自己的王国，击败和你作对的其它王国的臣民和各类稀奇古怪的生物，最后征服整块大陆。在大地图上选择扩张区域的画面颇为类似《魔法门英雄无敌》，而进入场景后看它第一眼时并不觉得它有什么特别。王宫＝主厂，士兵＝RA 里的坦克，敌人则是各种类型的怪物——虽然这些怪物常见于《博德之门》、《魔法门》这样的 RPG 作品中。瞧，它们不正相互搏击吗？！可是，当你试图去指挥你的士兵时，问题就来了，因为他们并不受鼠标的控制！事实上，《王权》所力图奉献的，是将玩家从即时策略的具体战斗中解放出来，去把握住宏观的方面，比如王国财政的收支、驱使手下武士完成具体目标、建立各类建筑以使臣民们满意等等。显然，这带有了某种策略经营的味道，你通过间接地影响而不是直接地指挥游戏中的单位来达成游戏的任务。





作为这片土地的未来统治者，你进入的每一个场景都有一座行宫。与 RTS 类似的是，王宫是宏观调控的中心，在这里下令建造各类建筑物、设立奖金数额等等。流浪者营地、盗贼公会、地精巢穴、各类神庙之类的建筑在建成后可招募流浪者、盗贼、地精、僧侣等"作战兵种"。除此以外，还可建造雕像提高臣民的忠诚度、建造市场和交易所增加王国收入、建造旅馆为你的"士兵"们提供休息和疗伤的场所……而且几乎所有的建筑都能够升级，比如王宫升级后守卫、收税员、农民都相应增加，铁匠铺升级后可研究出更高等级的武器和盔甲，从而让你的臣民们能够买到更好的武器和盔甲。感觉就好象在《博德之门》中彻底转换了角色，从到处接任务的探险者变为了给探险者们设立任务和奖赏的大公爵，看到那些熟悉的各类江湖角色统统成了你的臣民，并因你的"政绩"而获益，这种感觉真是既奇特又愉快！

那么游戏是如何影响"部队"的呢？常言道：人为财死，鸟为食亡。为每一项行动设立一定数额的奖赏刺激英雄们赴命，是游戏新颖独特的重要设计之一。如果你希望探索一个区域，点"探索奖赏"按钮并将奖励旗帜插到黑暗地图区域；要攻击一个怪物或者一座敌人建筑，点"攻击奖励"按钮并将奖励旗帜插在目标头上。当然，最重要的一点是分配一定数目的金钱作为奖赏，这样才能驱使英雄们前往。一般而言，探索奖赏耗资很少，而摧毁一座要塞的攻击奖励必须多得多才有效。如果奖赏够丰盛，你将看见英雄们离开他们的公会，朝那个位置进发。但也不要指望英雄们会绝对地响应你的金钱号召，比如



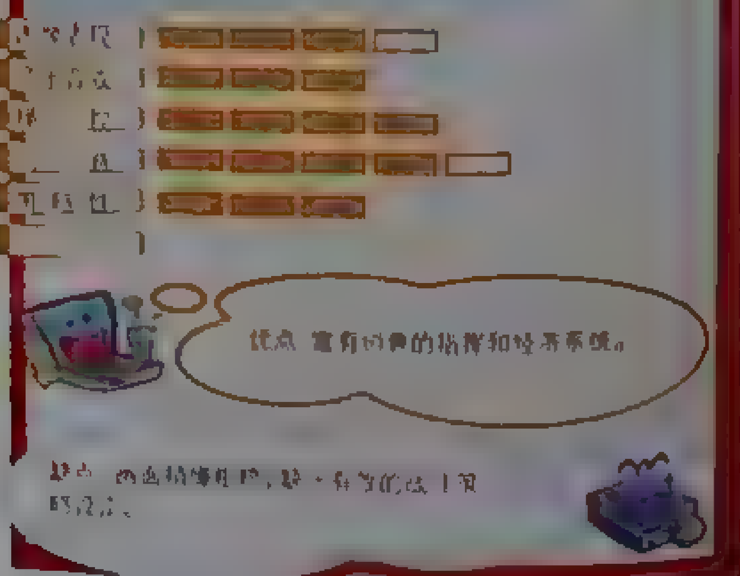
…来自税收，那些在建筑物间走来走去的收税员其实是你的王国的经济支柱。此外，市集、商队、交易所和旅馆都有助于你的经济，你还可驱使招募来的英雄到宝箱和敌人建筑里收集财物，然后他们会在己方的铁匠铺、市场或旅馆中花钱购买您下令研发出的各种补血药剂、魔法物品及刀枪剑甲，这些金钱当然会被税收员收入您的国库中。有时候你手下的英雄可能会缺钱而无法购买必须的装备，这时你还可以在他们附近设上几个探索奖励旗帜，让他们能够有钱去消费。你的慷慨既可提高他们的能力，也会很快由店铺中收回，真是一举两得。由此可看出，《王权》的“资源采集”方式与标准的即时策略是完全不同的，而是神似于策略经营类游戏。为什么在 RTS 泛滥成灾好几年后才出现如此天才般的创意呢？！

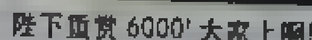
更有趣的创意是，当你在神庙里完成了某项魔法的研究后，可随时花钱购买然后在场景中施展。比如，一名作战中重伤待毙的武士在绝望的时候，忽然发现一道闪电从天劈下，将身旁的怪物撕为碎片。[illegible]的主吗？当然不会，[illegible]或公会里休养！在 RTS 里[illegible] RPG 中[illegible]有的魔法，看到这里，难道你[illegible]吗？笔者早已[illegible]……

一个 2 级的流浪者无论如何是不会对攻击一只双头龙感兴趣的。

在《王权》中，英雄的招募至关重要。由于王宫守卫数目固定且自动产生，要探索黑暗区域、扩张王国版图，只有通过招募额外的势力——武士、巫师等各类江湖角色，并通过奖赏机制鼓励他们去探险和作战。每一类都有他们独特的个性，比如流浪者是天生的探险者，但不适合与怪物作战；盗贼令王国“收税”更快，战士们行动不快，但却是格斗的好手；巫师是强大的施法者，但在近身作战中非常脆弱……诸如此类。英雄们通常四处游荡，或购买武器装备和药水，或在旅馆里休息疗伤，在王国遭受攻击时他们会参与防卫，不过你作为统治者最好能给他们提供行动的“动力”。与 RPG 中的情形一样，英雄们是可升级的，只要积累起足够的经验点，其力量、灵巧等基本属性就相应地获得提升，大家对这些应该是比较熟悉的吧，只是没想到它们竟然出现在了 RTS 中！

游戏的另一重要方面是平衡整个王国的经济收入与建设、研究、招募等各项支出。收入的绝大部…





陛下赏 6000' 大家上啊！

与非凡的创意相比，游戏的其它方面差强人意。虽然图象还算精美、操作界面也比较友好，不过音乐音效几乎令人感觉不到它的存在，而其剧情则更为简单。设计者提供了一块大陆版图，你的目标就是扩张完整幅地图。共有 18 个场景，其中 14 个都是独立的，没有内在的剧情联系或战役衔接。可能设计者是希望你象真实的帝王那样去思考该如何逐个迎接风格迥异的十八路诸侯的挑战吧，而不愿象《魔法门英雄无敌》的战役模式那样规定好一条既定的路线。

总体上看，《王权》是近来难得一见的优秀创意之作！当《魔兽争霸 III》还在为它的角色扮演即时策略（Role－playing Strategy）概念摇摆不定、试探市场反应的时候，《王权》不仅实现了 RPG 与 RTS 要素的融合，甚至更进一步地把策略经营的要素也纳入了进来！只要你试一下，就会发现已情不自禁地喜欢上这部游戏，而且将欲罢不能……■

英文名称 Majesty. The Fantasy Kingdom Sim
出品公司 Cyberlore
[illegible]
[illegible] 1CD / Win9X（简体中文版）
[illegible]
最低配置 P166/32MB，2MB 显存
4 倍光驱 314MB 硬盘
推荐配置 P233/64MB，P[illegible]300/128MB（多人游戏）
[illegible]
[illegible]
[illegible] www.m[illegible]quest.com

优点 富有创意的招募和经济系统。

缺点 [illegible]



逸情雅趣台桌边

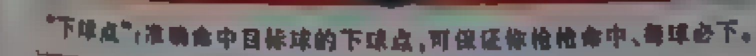
桌球俱乐部

文/王博 编辑/游骑兵

我一直认为，一边悠闲地看着电视台转播的英格兰台球公开赛，一边在电脑上和几位好友打几局斯诺克台球，实乃人生一大享受。

《桌球俱乐部》就是这样一款能使你领略纯正台球艺术的电脑游戏，这款游戏既包括落袋台球（欧洲八球、美式八球、美式九球），更有玩家期待已久的斯诺克台球，还包括速度模式、对杀模式和训练模式等。你将发现，游戏中的你会比真实台球桌边的你发挥得更出色。

有些玩家认为电脑游戏一定要选择人们在生活中难以实现的选题，比如格斗、飞行或射击，其实不然。一个贴近生活的游戏同样能带给玩家快乐和成就感。《桌球俱乐部》中的你将会是一名“神射手”，因为母球会完全按照你指定的位置、旋转和力度运行。你可以象斯蒂文·亨德利那样通过缜密的思考解决一道难题，也可以模仿快枪手奥尔·苏利文的紧锣密鼓风格，更可以像菲舍尔那样轻松地打几局美式九球。在某些情况下，你完全有可能打出大师的一击，因为在《桌球俱乐部》中，你无需为一些琐碎的技术耗费精力，你只需考虑如何运用战略战术。同时，你还将参与有关台球的技术战术课程，当然，在游戏中你更能省去了一笔弹子房的租金和往返车程，那种随时随地即可享受台球乐趣的美好心情，实在是惬意之至！



“下球点”：准确命中目标球的下球点，可保证你枪枪命中、每球必下。



“推杆”：利用上旋球使母球跟随目标球，以便击下一个球。

游戏中照例设有不同水平的对手，既有路边台球厅的莽汉，也有文质彬彬的绅士，自然还少不了美女云云，甚至还有一只猩猩和一台机器人球手，玩家必须从初级的沙龙酒吧打起，历经地下室、凯贝俱乐部以及 VIP 贵宾休息室等，直至达到球艺的巅峰。

有些玩家认为，只有 3D 台球游戏才是最棒的，传统平面台球已经过时了。其实不然。一个优秀的台球游戏最重要的是物理效应是否真实，而视觉效果只是一个辅助因素，更何况许多玩家发现在 3D 台球中的瞄准不如平面台球那样直观，平面的俯视瞄准仍然是一种简捷明了的瞄准方式，下球点、走位和碰撞都一目了然。《桌球俱乐部》恰恰做到了这一点，它依然沿用平易近人的瞄准模式，你会感到游戏中的一切都是那么的亲切熟悉。

《桌球俱乐部》的图像表现颇为细腻，台案的光感和台球阴影都很真实，台球滚动起来也比较匀滑顺畅。游戏的美术界面设计美观，整体看上去颇有格调。另外还有一些更为细腻的视觉表现，比如大力缩杆会在台呢上留下一条清晰的搓杆划痕，目标球落袋后会有一支小手将球拿出来，小心擦拭后放回原位。不过，由于游戏毕竟不支持 3D，因此玩家不能从各个角度观看比赛和录像，这不能不说是一个小小的遗憾。此外，台球留在台面上的阴影不能关闭，有时会影响瞄准精度。

整个游戏所用的音效并不多，但很动听，也很考究。台球的落袋、碰撞、吃岸和擦巧粉的声音很有质感，游戏的背景音乐也很雅致。

《桌球俱乐部》的操控并不是非常顺畅。首先，打旋转球之前必须给球杆擦巧粉，如果玩家不小心忘了，肯定会出现“滑杆”并使母球滚出一个莫名其妙的走位，游戏的程序师为什么不设置自动擦巧粉的功能呢？

第二，鼠标选中的击球点不能被固定住，往往在击球的一瞬间由于按动鼠标而使击球点错动位置，并而导致击球不中。要知道，台球是一项非常精确的运动，稍有偏差就会前功尽弃；

第三，玩家不能微调击球点，如果能用键盘的上、下、左、右键一个点一个点地微调瞄准点，会使瞄准更轻松、更精确；



“缩杆”：利用下旋球使母球回到原位，以便击下一个球。

第四，游戏没有局部放大功能，尤其在打斯诺克的时候非常“考验”玩家的眼力，为什么不将母球、目标球和袋口进行局部放大呢？看来玩家在玩游戏之前要准备一把放大镜了；

第五，游戏的记忆力似乎不太好，每次击球后你都要重新设置击球力度和旋转，游戏是决不会保留你上次击球的各种参数的，长此以往，你是不是会感到很烦琐？

第六，游戏没有标明母球击中目标球或撞…

[illegible]

……的失误。

最后一点，游戏中击[illegible]球力度和运行轨迹的虚拟线常常会影响瞄准精度，为什么不能随时关闭呢？看来，有必要给游戏的设计师等一封意见信了。不过，优点还是有的，游戏会显示每个球的具体分值，以方便玩家安排主打的先后次序和攻防战术，另外，还可以像3D台球那样用推动鼠标的速度控制击球力度。

游戏的创意还算不错，游戏中你可以选择不同类型的对手，这些人被设计得颇有情趣，你还可以选择不同的比赛模式，同时备有多种台案可供选择。不过，这些还不是游戏最绝妙的创意，最绝妙的创意是"超级大回旋"！这种打法会使母球轻而易举绕过障碍球，划出一道美妙的弧线将目标球击入袋内，这几乎是一种"万能"打法，是设计人员伟大的发明，它甚至有可能改变整个电脑台球的游戏方式。在拥有了这些可以体现高超技艺的手段之后，笔者真是希望在游戏赛后罗列完善的比赛统计，包括击球次数、成功率以及犯规次数等，更希望设置一笔"虚拟"奖金，让玩家更有成就感。

台球蕴含着大量的力学因素，拟真度将是这款游戏成功的关键。应当说，《桌球俱乐部》的物理效应是真实可信的，笔者特别邀请了几名职业台球选手在电脑上进行测试，大家一致认为游戏的力学表现相当完美。各种缩杆、跟杆、侧旋、摩擦和碰撞是那么的维妙维肖、恰到好处，不言而喻，这是一款拟真度极佳的台球游戏，完全有资格当作职业球员的模拟训练器。不过，这款游戏毕竟是平面的，对于喜欢立体瞄准的玩家来说多少显得有些不够过瘾；此外，台球在落袋一瞬间的物理运动也稍感简单。但瑕不掩瑜，《桌球俱乐部》仍然不失为一款优秀的台球游戏，相信它占据你硬盘的时间会比一些肤浅的游戏更长。

台球艺术有自己内在的乐趣，修身养性、调养心智、强化心理，随着球艺的上升，你会发现自己越来越具备耐心、精确、精神集中以及其他良好的性格。有些玩家喜欢"大力出奇迹"，看着满台彩球翻飞，并期待着意外落袋而带来的"惊喜"，这种碰运气的打法无异于把高雅的台球变成了市俗的"弹球"。你需要做的是在击球的一瞬间有充分的信心把握自己的眼[illegible]……，有石破天惊之[illegible]机的？[illegible]游戏就是一种[illegible]台球游戏是[illegible]，关键在[illegible]、旁若无人、超越自我，不计较于胜负，一切以促进[illegible]、完善性格为原则。最终，你会发现自己的事业和人生将因为一个小小的台球游戏而得以拓展。

不妨将《桌球俱乐部》装到你的硬盘里，在紧张工作之余，约一、两位好友，备两、三盏咖啡，打四、五局台球，实乃人生一大享受……不过，睡觉前还是别忘了翻翻法国作家都德的短篇小说——《打完这局台球》，游戏毕竟是游戏，可不要玩物丧志哟。■

"走位夹角"：注意母球击中目标球后目标球滚动方向与母球走向之间的夹角，再试试不同旋转和力度所产生的不同结果，你会逐渐掌握走位的奥秘。台球和国际象棋一样，同样要"吃一看二眼观三"。

"超级大回旋"：在上拉菜单中将球杆竖起，加强击球力度，击母球的侧翼，你会发现你的母球会轻而易举绕过障碍球，真是绝妙之至！

"超级大回旋"

"连环球"：连环瞄猎的秘诀在于精确推算每个球的击球点。

英文名称：CUE Club
出品公司：buildog
国内发行：青铜
发行版本：1 CD / Win9X
类　　型：运动[SP]
最低配置：P166/16MB、2MB显存
　　　　　4倍光驱、105MB硬盘
推荐配置：P266/32MB、8MB显存、32倍光驱
3D加速卡：不支持
3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控　　制：鼠标
出品日期：2000.5
官方网站：www.buldoginteractive.com/cueclub.htm

生命中不可承受之恐怖

生化危机Ⅲ复仇女神

文/E病毒　编辑/游骑兵

They have taken everying from me, everying··
But I won't give up, I won't allow them to win··
I will survive. They can't stop, my last escape··

要说"生化危机"系列缔造了Capcom的辉煌实在不足为过，一个游戏在发售两周销量便达到了7位数字，这个业绩是每一家游戏公司梦寐以求的。在软件市场管理并不健全的国内，正版《生化危机Ⅱ》的销量也达到了十几万，其影响力可见一斑。《生化危机Ⅲ复仇女神》在PS版发售一年之后，最近也将以PC中文版的形式与大家见面，久违了！

耐人寻味的剧情

"生化危机"系列每一部之间都有着密不可分的联系，就如同一部长篇的好莱坞动作电影。第三集故事发生的时间介于第一集和第二集之间，这在游戏史上颇属罕见，至于这样设计的原因，我们来听听《生化危机》之父三上真司的解释吧："当BIO成功之后，我们尝试推出了BIO2，结果虽然吸引了很多非游戏玩家的目光，但有玩过BIO的人就觉得游戏有点令人失望。毕竟我们是靠BIO成功的，所以便引发了推出这次的BIO3，希望他们得到BIO的感觉，而设定时间轴在BIO和BIO2之间，是希望能吸引玩过这两集的人。"三上真司的话着实颇具新意，也充分体现了游戏公司为玩家设想周到的作风。

总览一下"生化危机"系列的时间轴：

《生化危机》

1998年5月11日，Raccoon市郊的一间别墅发生了生化危机。7月24日，S.T.A.R.S的B小组直升飞机在前往调查时失去了联络，S.T.A.R.S于是派出了A小组继续调查。经过激烈战斗并揭开了Umbrella在别墅内的秘密后，Chris、Jill(《生化危机Ⅲ》的女主角)、Barry、Rebecca逃出了别墅。

《生化危机Ⅲ》前半段

1998年9月23日，大量的T病毒流出，引发Raccoon市的悲剧。9月26日，丧尸袭击了Raccoon警署，Umbrella派出生化危机对策部队前往Raccoon。9月28日，Jill与卡洛斯在Raccoon市相遇，Jill受重伤。

《生化危机Ⅱ》

9月29日，Leon到Raccoon市赴任，与Criss的妹妹Clare相遇。9月30日，Leon、Clare和Sherry经激战，一同逃出了Raccoon市，ADA失踪。

《生化危机Ⅲ》后半段

10月1日，Jill醒来，继续完成使命……

怎么样，这次大家算是对"生化危机"系列有了彻底的了解了吧，不过感觉就像是时间被放大了，短短的几天真算是度日如年，主角们真可怜！

令人兴奋的系统

本次《生化危机Ⅲ》的操作仍采用一贯独创的方式，不过略有改进：加入了"快速转身"键(跑＋后退)，这个动作在实际操作中躲避怪兽非常有效，不必再在紧急时刻慢慢悠悠地转180度了(不过本人还是喜欢《恐龙危机》那种将"快速转身"独立设成一个键的方式)。加入了"紧急回避"键，这是本集最重要的改进，由于《生化危机》采用第三人称视角方式，优点是利于观察到整体方位，以动态变化摄像角度给玩家电影式的感觉，但缺点是移动起来受视野的局限，很容易遭到敌人的攻击，尤其在紧急时刻容易使人忘记如何操作。"紧急回避"就是在将要被攻击的瞬间按下"瞄准＋射击"键，便可躲避敌人的攻击，不过在敌人过多的时刻也可能失效。"紧急回避"的引入大大减少了主角被攻击的次数，也客观上弥补了这种操作模式的不足之处，更强调了动作的重要性。"瞄准全体"可以瞄准某些特定的道具，比如汽油桶、蒸汽管、悬在半空的吊车，这样便可以使攻击力较弱的武器达到较大的杀伤效果，不过要注意不要伤及自己哟！

在故事的进行途中，有时会出现一些画面会变成负片的效果，出现两种分支供玩家选择的特殊事件，这种情况称为"危机选择"(LIFE SELECTION)。有两种分支的选择，会对往后的故事带来或多或少的影响，有的可能只令你绕多了路，有的会令你要对付较多敌人，但有的却会影响游戏的结局。原则上"危机选择"只会有两种结果，但若玩家在指定的时间内没有选择

这家伙可不好对付

地面的效果让人想起"环境凹凸贴图"





负片效果后要玩紧选择自杀

其中一，那么便会出现第二种结果，一般来说会强制选择其中一种，但就可能会附加一些坏影响(例如会被强制扣去一定程度的 HP)。

随机设定系统。本集的另一个最大特点是设定在房间内的敌人及道具的种类或数目会在每次玩的时候出现不规则的随机变化。虽然有不规则的要素存在，但原则上只会影响一般弹药或药草的位置，对关键道具是没有影响的，因此虽然可用同一条攻略路线，但所遇上的敌人就可能会有很大分别。

更换玩家角色。每当主角们遇上麻烦时，会有一些配角出现来助他们解决难题。虽然 Jill 是游戏中的女主角，但有时候当她遇上麻烦时，同样会有这样的配角出现，比如卡洛斯，这时候玩家会变成操纵该名配角来进行游戏，然而所使用的武器之类会有少许变化，但基本上操作是和主角一样。

另外，本作还加入了 The Maercenaries 系统，玩法有些像《生化危机 II》中的 Ex Battle，同样是要在限定的时间和子弹数量内完成任务，铁杆《生化危机》谜一定会对此大呼过瘾。

一应俱全的武器和怪兽

一直以来，"生化危机"系列都是以组合药草为主，武器和弹药则是直接组合，而本作增[illegible]A 和 C 得到火焰弹 10 发，B 与 C [illegible] 10 发，C 和 C 可得[illegible]10 发[illegible]，在[illegible]和弹药中还破天荒地使用了[illegible]一概念，每次将弹药成与上弹工具结合时，就会得到[illegible]经验值，当提高到一定程度时，制作弹药的数目就会比初期高多，或者出现威力[illegible]的强化弹。

本集的武器种类比上集游戏中有所增加，尤其是在游戏初期就可使用连射的突击步枪。总共的武器加上经改造后的是 15 种。

游戏中这次引入的怪兽与上一集有着根本的不同，总共 7 种新型怪兽（还不算那些非常规的如丧尸和丧犬等），各有不同的攻击方式和栖息地，着实可令我们再费一番周折。特别要提到的是本集中的老大 Boss——Nemesis，它是 Umbrella 的 T 病毒生物兵器试验体，其生存的目的只有一个，杀死所有 S.T.A.R.S 的成员。这位老大可是贯穿于游戏的始终，不像《生化危机 II》中的那个"军大衣"只是偶尔出来吓唬玩家一下。Nemesis 的由来是仿照了《未来战士 II》中的液体金属人，目的是为了让玩家体会到不知何时会出现的恐怖压抑氛围。

场景布置还是很下功夫的

差强人意的图像及音响

有一点我始终不明白，《恐龙危机》先于《生化危机 III》发售，而且《恐龙危机》的动画作得相当有水准，尤其是清晰度令人赞叹。反观《生化危机 III》的动画，简直与 PS 的清晰度无甚区别，更别提与《恐龙危机》相比了，这着实令人费解。不过好在过场动画的场面还算是比较宏大，动态场面更是层出不穷，除了清晰度方面，大概没有什么更多的遗憾了。

游戏的背景较之《生化危机 II》有了很大的提升，清晰度和精细程度都达到了移植游戏的最高水准（在游戏初期的那个仓库中的地板不可思议地令我想到了"环境凹凸贴图"）。游戏的人物设定也算是较为出色，人物的贴图细致入微，再加上 Capcom 的看门本事"动态捕捉"，使得人物的动[illegible]1024×768，不过据观测没有什么本[illegible] Texture Adjust 开启之后[illegible]在背景中(当[illegible])，而且图像本[illegible]不建议大家开启它。

[illegible]保持了"生化危机"系列的一[illegible]，几乎永远是压抑沉闷的，而且在某个[illegible]加速。特别要提的就是那个 Boss，每逢他出场，就会伴随着一阵[illegible]电影水准的低频脚步声和"Stars"的[illegible]，令人不寒而栗。三十六计，走为上策。

这款代表当今最佳移植游戏的大作来到我们身边后必定再一次引起轩然大波，试想当初《生化危机 II》的销量以及它在排行榜中始终所处位置就可以这样断言。我们完全没有理由拒绝他，让我们再一次领略恐怖与最终逃脱的快感吧！■

狂扫一气是 Light 模式最棒的享受

[illegible] Resident Evil 3 Nemesis
[illegible] Capcom
[illegible]
[illegible] 1CD / Win9X(繁体中文版)
[illegible]
[illegible] 20MB [illegible]
[illegible]
3D [illegible] D3D/软件模拟
[illegible]
出品日期 2001.2
官方网站 www.capcom.com

优点 保持了系列作品的一贯水准，[illegible]
缺点 过场动画的画面品质还有提高的余地。

评分说明

音乐音效

[illegible]游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌人出现方位）及丰富游戏环境等方面进行衡量

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还会考虑其对硬件效能的运用是否得当

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

[illegible]

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处。我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式和战斗模式等方面都是发掘新思路的地方。

优点

揭出游戏中的最值得关注的特色。

缺点

指出游戏中不可乎视的缺憾。

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所侧重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位。

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性。如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各占专属特性的 50% 加权。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是"最真实"的游戏。

故事线：冒险游戏、角色扮演游戏

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

世界架构：在线游戏

在线游戏独有的"世界架构"属性不仅包括游戏的初始环境，也包括游戏者之间因互动而形成的社会关系，它们是否合理、完整、平衡、有趣，将直接影响在线游戏的生命力及对生活在其中"居民"——也就是玩家们的吸引力。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

《家用电脑与游戏》杂志的"游戏评析"栏目是由本刊作者及编辑共同完成的游戏评论栏目，其目的是剖视完整的商业娱乐软件产品，介绍各种游戏的特色，分析产品的不足，帮助玩家选购，督促商家提高。我们的评分体系建立在对游戏特性的充分分析基础之上，希望借此可以体现各类游戏的独特风格，准确反映游戏的设计水平。

编辑笔记

这是由文章编辑针对作者文章中的一些描述或评分所发表的编辑观点，可能是对立的声音，也可能是对作者观点的补充，目的是为读者提供更全面的参考意见。

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分。各个单项评分采用五分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据。

空前

单项评分： 在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果的所未有或达到了目前的最高境界。
综合评分： 非玩不可的好游戏，值得所有玩家鉴赏。

优秀

单项评分： 充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地。
综合评分： 值得一玩的好游戏。如果希望涉猎以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。

良好

单项评分： 运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺憾。
综合评分： 达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。

普通

单项评分： 缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。
综合评分： 普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。

及格

单项评分： 还好没有什么 BUG，勉强可用。
综合评分： 处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

轩辕剑Ⅲ外传天之痕 全面解析

文／御天行流& DIABLO Ⅱ　编辑／东东

少年游侠自轻狂：主线流程篇
未知江湖玄机藏：分支剧情篇
劝君莫爱黄金剑：宝物道具篇
方得壶中日月长：炼妖心得篇

少年游侠自轻狂：主线流程篇

【序章】

公元601年，隋文帝仁寿元年

南朝·陈的数万遗民在这一年起兵反抗隋朝的统治。他们越过辽阔的原野，每把战刀的刀锋上都凝聚着国破家亡的仇恨，每位将士的眼睛里都闪动着复兴大陈的希望。大军裹挟着滚滚黄尘，以不可阻挡之势，呼啸而来。

敌人在远方的小山丘上出现了——堂堂大隋帝国的平乱军，竟然仅仅是越公杨素和他的区区数十骑随从！面对着潮水一般奔涌而至的陈军，杨素神色安然，只向身边一位披着斗篷的少年略点了点头，面无表情的少年将手中巨大的黄金宝剑缓缓举起……

闪光之后，一切归于平静，仿如什么也未发生过。生龙活虎的几万大军已在顷刻间化做飞舞的黄沙，溶入荒凉肃杀的原野。只有呜咽的风声，为眼前的一切发出几声长长的哀鸣。

【伏魔山】

十六年后。

暮色中的雍州伏魔山上走来一老一小。老者是昔日南朝·陈的大将陈辅，他身边的少年，就是当年他在隋廷的层层追捕下，忍痛用自己的孙儿换出的南陈皇族仅存的后裔——陈靖仇。多年来陈辅一直精心传授靖仇鬼谷道术，期望他有朝一日能“靖北虏，复国仇”，恢复大陈朝的江山。如今靖仇学有小成，于是陈辅带他上伏魔山寻找传说中的上古兵器。

为考验一下武功，靖仇被师父单独留在了后面。往右走，到了另一画面后上台阶，在右边的山坡上见到师父，被教训了一番之后继续前进。在山坡前，师徒二人看到天象异动，预示天下即将大乱。进入右边山洞，陈辅说若得到五件上古神器：伏羲琴、神农鼎、崆峒印、昆仑镜、女娲石，即可取得天下，而昆仑镜正藏于此洞中。两人交谈一会儿后，陈辅以炽热功力消解封印昆仑镜的严寒之气，然后靖仇上前点击昆仑镜，惊醒了上古魔兽——饕餮。陈辅见势不好，将靖仇推出山洞

一个时辰后，靖仇醒来，发现师父在洞中用自身元气化成的冰丝封住了洞口。上前与被困的师父对话，得知应去雷夏泽找公山先生

在山道中往右走，靖仇忽然想起师父所教法术，召唤了一只符鬼。接着继续往右走到大地图，向上走不远，进入月河村

【月河村】

与村民的交谈中得知他们都在为祭祀河神之事而烦恼。在左边一间屋子旁边，遇见谷商张老伯，打听到雷夏泽的方位。走到上方村口的木桥，被一个大汉拦住，因为河神祭典的原因，任何人都不许经过。

无奈只好进入村内右边的客栈，与贺老板交谈，花三十两银子住一晚。跟着白发少女小雪到二楼，与她聊了两句后休息。

次日醒来，离开客栈进入村子左边的一间屋子，见许多村民在此聚会，原来今年抽中岳大夫的女儿去献给河神。回到客栈，在门口与小雪的弟弟交谈，然后进门问过贺老板，得知小雪自愿去祭祀河神。

离开客栈，在村子右下方树林边碰到哭泣的小雪弟弟，和他交谈，得知祭祀的地点。在右边的杂货铺买些药品，然后从他身边往下走，进入树林。沿林荫道一直往右走，进入山洞，这里的迷宫不算难，虽然路口有些多。

终于找到了祭祀的地点，但村民们不听靖仇的劝阻，依旧把小雪扔了下去。点击左边的石碑可以回复体力，在右边桌子上方位置能拿到符药，然后纵身跳下坑去。刚和小雪谈了一会，所谓的河神——蛟精出现了。打败蛟精后再与小雪交谈，直到她跟在靖仇的身后。

临近出口时，小雪提出为靖仇疗伤。靖仇趁机教给她一些防御和医疗的法术，从此小雪加入战斗队伍。摘下山壁上的凤尾草液（全体生命回复500），从上方出口离开山洞，到了大地图

回到月河村，看到这里尸横满地，惨不忍睹，走到木桥边，发现造孽的魁首依旧是那只蛟精。再次与它战斗，获胜以后，小雪发现她弟弟以及贺老板都死了。幸存的村民把愤怒全发泄到靖仇和小雪身上，把他们赶离了月河村。

【雷夏泽】

等小雪平静后，两人向上方经过小桥到了大地图。往上走不远，进入湖边的一座小屋，这里就是雷夏泽了，靖仇竟然吟出一首酸诗。与院子外的小孩说话后进入右边的草房，先与老妇交谈，得到允许后再和床上的公山先生谈起求助之事。可惜公山先生身受重伤，老妇告诉靖仇先去找到神农鼎，再回来想办法。拿到地图和药方之后离开。

回到大地图，继续往上方走，进入黑山镇。

【黑山镇】

到了黑山镇，和周围百姓聊几句了解情况。进入石头路右边的饭馆，向钱老板点菜后坐下。不一会，外面传来人声嘈杂，两人连忙去看看热闹。和一旁的老伯交谈后，才知原来是官兵正在乱捕男童，准备回京献给郡主。靖仇正准备出手阻止，一个胡人装扮的女孩跳出来杀死了两个官兵。可是领队的校尉居然变身为骷髅怪物，出手打伤了女孩。靖仇和小雪一起上前，将骷髅怪物击败。

两人上前与受伤的女孩——拓拔玉儿交谈。谁知玉儿十分倔强，竟不肯接受他们的帮助。反复几次之后，玉儿的熟人们出现了。领头的大汉邀请靖仇和小雪到饭馆小坐，交谈中得知此人是拓拔部落首领张烈，神农鼎正是部落之宝。但在朝廷围剿拓拔部落的战斗中，鼎已不知去向。席间有拓拔人来报隋军逼近，靖仇自告奋勇前去帮手，张烈也加入战斗队伍。

【隋军营帐】



从下方离开黑山镇，往右边走，进入有帐篷的树林。打倒林口的两个官兵进入树林迷宫。穿过树林走到隋军营帐。打败守卫小孩的两个队长，然后依次和小孩交谈，把他们放走。不料，领队的司马尉官赶回，这家伙会变身两次，打死它以后，一行人回到黑山镇。告别百姓之后，走到黑山镇上方的出口，和守卫交谈之后继续往上，进入大雁岭。

【大雁岭】

在营地左边一座帐篷前通报守卫后，进入里面。和拓拔月儿说了两句，接着进入内帐找玉儿。离开帐篷和张烈交换了一下意见，他决定派出人手去打探情报。

六天后，小雪来找靖仇。两人进入营地正中的大帐，张烈告知二人：神农鼎在北方涿郡的城堡里。突然，月儿跑来说玉儿独自出走去抢神农鼎了，靖仇、小雪和张烈赶紧追了上去。

离开大雁岭，向下穿过黑山镇进入大地图。往右走，过桥之后进入下方的卢家渡。

【卢家渡】

往下走到渡口，和码头上的官兵交涉之后，三人躲到一边商议。再去找官兵的时候，见太监韩公公押着一些少女走来，三人决定化装混上船。

靖仇要扮女孩，需要胭脂、衣服和簪子。在渡口左边的草丛里捡到胭脂（一朵红花）在卢家渡右边的一间民房里，和小女孩交谈，用一双皮靴换到簪子。在卢家渡入口左边的一间屋子里，用手镯和铁戒指向老婆婆换到细丝绸衣服。如果这些道具没有的话，可以在客栈门口的杂货商人处买到。拿齐三件道具以后，到客栈找张烈。

三人化装完毕，到渡口骗过卫兵，成功混上船。往左边走，进入船舱。靖仇进入第二间仓房查看，和各个女孩们交谈，没有找到玉儿。出来和张烈说话，然后从左边的楼梯进入下部船舱。走到炉子边，三人的行踪暴露了。打败两批敌人之后，离开仓房，一路杀回甲板。往右走到船头，打倒三个队长。靖仇提议把船上的女孩放走，回到船舱，和那些女孩对话后她们就离开。再回船头，打败四个队长，成功夺获船只，启程追赶龙舟。

【大梁】

船到大梁靠岸。进入城中，和路人交谈得知皇帝的龙舟停靠在这里。往下走到街口，再往右走，和一个绿衣服白胡子老头交谈，得知神农鼎被搬到龙舟上去了。三人决定设法混上龙舟。

回到码头，走到下方有两个卫兵守卫的龙舟入口。趁卫兵走到两边的时候，快速跑上船，如果被卫兵发现就要重新再来。上船之后，也不能靠近卫兵，一旦被发现会被赶下船，因此最好随时存盘。

【龙舟】



先往右走，进入第一个门口，从右边墙上的凹处进去，进入下边的第二间屋子，穿过另外一边的凹处以后向上到甲板。等左边的卫兵走开以后，跑进左边的一道走廊。从走廊往下，等甲板上的卫兵离开以后马上转右。打开卫兵左边的红色门（撞上去门自动会开）以后进去，走到屋子中间，终于看到了神鼎。小雪轻轻拨了一下那只鼎，鼎耳居然掉了！恰好一个太监进来，张烈捉住他，问出真相，原来神农鼎在运送途中被响马劫走了。靖仇好心放走了太监，那小人到了外边居然喊来了卫兵。张烈封住门，三人从屋子左上角的楼梯逃了出来。

回到甲板以后，往上走到另外一艘船。然后向右，进入一间门板已经破了的屋子，再从左上角的楼梯走进去，到了另外一个迷宫。在迷宫里经过映月之光之后转到一部楼梯，上楼梯先点击石碑回复体力，然后往右走到尽头。点击红色柱子后上到房梁。

三人恰好看到玉儿在下边，赶紧去追。房梁上有光亮的地方即为出口，基本方向是往右走，不过在第三幅地图要从左边的出口兜过去，转回刚才那幅地图以后，在中间的柱子后面拿到五色石南叶(体力上限增加20)。进入左边一幅地图以后再转右，到了一处有一些斜向房梁的地方。走到地图右下角，靖仇等人看到隋炀帝在下面花天酒地。与小雪和张烈交谈后，就可以看到玉儿刺杀皇帝未遂，反被宇文太师打伤。靖仇放出烟雾，趁机救走玉儿。在甲板上一直往右走上龙头，几人跳水逃生。

靖仇醒来，大家商议之后，张烈离去，玉儿加入队伍。走出小屋，往左走到大地图。然后向上方进入豆子坑。

【豆子坑】

和门口的路人交谈，得知神农鼎被山上的盗贼抢去。靖仇提议大家吃点东西，进入上方的酒店，点完菜刚坐下，听到外面有人喊救命，出门一看，原来又是官兵欺负百姓。打跑这些官兵后，和旁边帮手的二人交谈（他们就是大名鼎鼎的程咬金和秦叔宝）。

玉儿急着要上山寻鼎，从上方出口进入山道，向上走到山寨门口。因为有山贼看守，所以要想法混进去。走到下方的水边，靖仇提议大家潜水进去，不过要找到竹管子，而且玉儿怕水。走回到山寨门口，看到运粮车进入山寨，小雪出主意说躲在车里混进去。

回到豆子坑，和几个小孩对话之后玩捉迷藏。除了一个小孩躲在客栈左边，其他小孩都躲在右方和下方的石头边，在画面上看不到，只有走近石头，用鼠标贴着石头移动，等对话图标出来以后点击，就可以捉到。找齐七个小孩之后，和领头的小梁子交谈可拿到竹管了。

和左边屋子门口一个推车的人小叶子对话，他说找到香包就可帮助靖仇他们进入山寨。走到上方出口，在出口附近捡到香包，回去交给小叶子，他答应送陈靖仇等人进寨。在山路上和他会合以后，就可以进入山寨了。

上面两个方法可以只用其中一个，反正都到达同一地方。不过潜水的话，玉儿似乎很不高兴，这可能会影响最后的结局。

【魔王砦】



从岸边进入紫色的山洞，走到岔口。从岔口往上，最后走到迷宫尽头，碰到了程咬金。随他进入大殿，上前和秦叔宝交谈。几个人为神农鼎归属问题闹得不可开交，忽然有人来报说官兵来抢鼎了。跟随程秦二人从宝座右边发蓝光的山洞进去，看到假宇文太师夺走了神农鼎。程咬金被敌人挑拨，对靖仇兵刃相向，之后，三人出发找鼎。

回到山寨大殿，从下方出口直接走到外边。回到豆子坑，从下方出口进入大地图。贴着河岸往上方走，进入东莱。

【东莱】

和路人交谈后，从左边的出口离开。在大地图进入左边的树林，救起重病的齐二郎，带着他回到东莱，在街上与拍球的小孩对话，让齐二郎一家团聚。跟着齐家人进入屋子，和田氏交谈之后，再分别和小雪及玉儿说话。最后再和田氏交谈，得知有人在泰山顶上开设法坛。

【泰山】

从左边出口离开东莱，向右下方走，从右门处进入泰山。打倒山下的卫兵后上山，沿着山路到达山顶，三个人看到了那个奇怪的法坛。过了一阵，两个将领走了过来，靖仇等三人看着杨玄感做法，将东莱城八万条性命化成一粒血珠。老将军带着血珠离去后，靖仇一行冲出来打倒杨玄感，在杨的尸体上搜到一幅地图和一封信，按照信上的指示，靖仇等三人再次前往大梁。

【宁珂的座船】

离开泰山到大地图，往右走，从上方绕过被摧毁的东莱城以后，向下到河边停着的一艘船旁。打倒船边的守卫后上船，进入船舱，碰到一只会分身的怪物。打那怪物的分身是无法造成伤害的，只有集中打它本体（会失血的就是本体）。打倒后，宁珂郡主出现，她答应归还神农鼎。靖仇和玉儿商量后，从左边的楼梯走到船底。但其他两人不下来，和郡主交谈后再跟着她走上来，三个女孩说了一番，化解了怀疑。再下去到船底，在中间的舱房里找到神农鼎。点击神农鼎，靖仇就用炼妖壶把鼎收了起来。

回到岸边，和侍女交谈，郡主另乘小船离去。查看救治公山先生的药方，那些药物真是古怪：九命猫脑浆、冰鲍、海怪发丝、飞天猪肉和鸩肉。转身上船，先开船到大梁。

【大梁】

进入大梁城，往下走到岔口。从岔口转左，找到药铺，向老板买到除鸩肉以外的其他所需药品。

从大梁城左边的城门出城，在山中找到发光的山洞的入口。沿着山洞往右走，到了一个有两根柱子的地方，空中有三只鸟在飞。点击柱子就会有一只标枪飞出。用标枪把空中的三只鸟都打下来以后，鸩精就会出现，打死它后得到鸩肉。

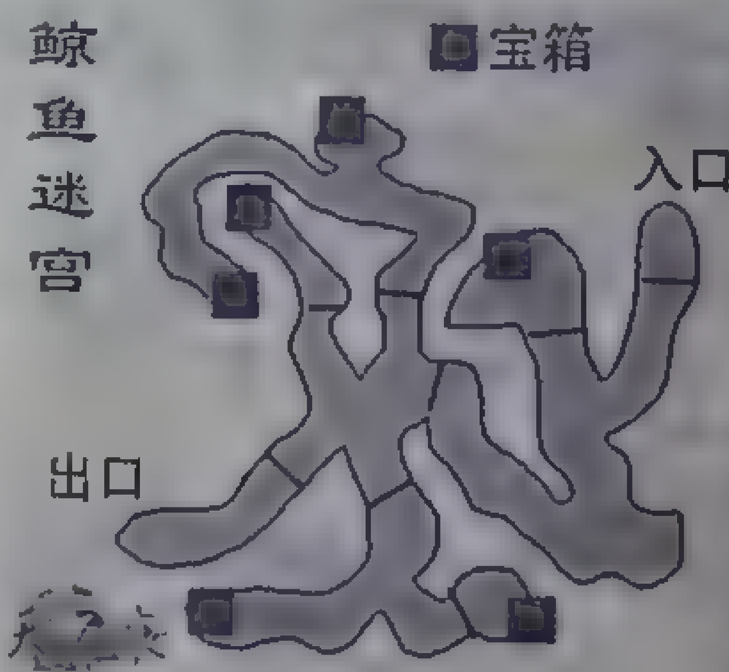
回到大梁码头上船（右边那艘），驶到河边空地。往上走，经过豆子坑，到达魔王砦。门口有官兵把守，和他们交谈之后，被允许进入。在山寨大堂，与程咬金交谈，打败他和秦叔宝二人得到朱雀火羽后离去。

乘船到卢家渡，再一路走回雷夏泽。进屋以后发现了宇文拓也，出来与在湖边钓鱼的老头交谈，得知公山先生已经病逝，而他夫人带着孙女去了大梁。再一路折回，乘船回到大梁。

进入大梁城，在街上碰到一拍球的小女孩，原来她就是公山先生的孙女。在岔口转右，进入离城门最近的一间民房，找到了公山先生的夫人，和她交谈，拿到遗书，原来公山先生让靖仇出海去找仙人。夫人提醒靖仇去找工匠改造现有的船，准备出海。

在公山夫人家左边的屋子里找到赵工匠，给他四百两银子，他答应改造船。三天后，靖仇三人乘着海船出海了。

【氏人国】



在船上和两个女孩交谈时，一头鲸鱼将船掀翻。靖仇唤醒两个女孩，才知道大家居然被吞进鱼肚子里了。向下走，到了叉路口往下走，到另外一幅地图左边，从浮在水上的箱子里拿到庖丁菜刀。然后往左走出迷宫，碰到两个氏人国战士。打败他们后，氏人国女王出现，邀请各位前往宫殿。

向左进入氏人国，一直往上进入宫殿。在大殿走上台阶和女王交谈，女王提出要三人帮他们氏人国对付黑龙精，报酬就是带他们前往仙山岛。同意请求之后，离开宫殿，在城中买些武器药品。然后到氏人国左下方，找到女王后和她交谈就可以出发了。

点击小鲸鱼出海以后，往左走到黄色五角的海星边上，进入进入海星迷宫。走到海星的角上，则可以传送。到了第二个角，往右走入迷宫，一直走。途中会有一些贝壳拦路，走到它们旁边，贝壳会消失，即可继续前进。然后会从海星左下方的角出来，走到角边，即可传送到右上方。然后向右边走进入迷宫，依旧是一直走，终于绕到海星最上面的角，再往上即可离开海星迷宫，进入另外一片海域，往右进入一个大贝壳，就到了黑龙王宫殿。打败守门的蟹兵蟹将之后进去，见到黑龙王。打败黑龙王以后，玉儿禁不住诱惑，拔下了崆峒印，结果氏人国的不老结界被打破。

回到深海里，经过海星迷宫（如果有符纸的，就最好用吧）回到氏人国。进入宫殿和女王交谈，玉儿为赎罪而自毁容貌。女王叫来医生救治，靖仇在门口和女王交谈。过一阵，跟着女王进入寝室，和医生交谈。

几天后，靖仇去看望玉儿，然后离开寝室去找女王。女王守约送几个人前往仙山岛，在上次搭鲸鱼的地方和女王交谈，就可以离开氏人国，前往仙山岛了。

【仙山岛】

往右走到尽头，玉儿会为自己容貌哭一阵，然后三人就到了大地图。向上走，从群山右边进入山道。这可能是有史以来最漂亮的迷宫了，不过地雷仍旧不少（玉儿不会加入战斗）。走出迷宫，到了另外一边，三个人休息了几天。

等玉儿可以走了，向上进入山洞。在迷宫中碰到仙女的时候，可以尝试解释，避免战斗。走过迷宫以后，三个人又开始休息。第二天，过桥以后向右走，走出迷宫以后，玉儿又发烧了，靖仇决定和小雪一起去找香蕊、羊蹄草、安息香、白药子、血凤藤和虎杖。

【百草洞】

离开帐篷，向右进入山洞。在迷宫里一直向下边方向走，即可到达百草洞。这些药材都在草丛中或者山壁上，用鼠标仔细搜索，出现手的图标以后点击摘取。收集齐七种药材之后回到帐篷，和玉儿交谈，给她服下药草，可惜没有效用。

小雪提议用神农鼎再试一次，二人又去百草洞采药（吐血！），那些药材基本还在上次的位置，希望你还记得。采齐之后，回到帐篷点击神农鼎，小雪用自己手臂上的肉做药引，玉儿终于好了一些。

翌日，离开帐篷前往百草洞，过瀑布以后一直往右，在另外一个画面碰到两个弹琴的人。和老翁交谈之后，站在旁边等了两天，他们终于决出了胜负。靖仇向老仙人求救，仙人让他们先去天外村休息。



【天外村】

从右边前往大地图，往下绕过大山进入左边的天外村。一直向上走到一座大院子门前，进入最上方院子，和小女孩对话以后进入她身后的屋子。两位仙人已经等在那里，可惜古月仙人拒绝去救靖仇的师父。当晚三人就在老仙人家里休息，离开玉儿的房间到大厅，进入左上方的房间，靖仇开始休息。

半夜里，小雪跑来通报玉儿病重，赶紧去她的房间。靖仇以上次之法医治玉儿。过了一个时辰，再去那间屋子与小雪交谈，得知玉儿并未好转。在大厅里和小女孩交谈之后，靖仇冲出去采药。古月仙人被他们的诚意感动，救活了玉儿。

第二天，靖仇醒来和小雪交谈之后，到院子里找古月仙人。仙人让他们去西母峰找血露蟠桃。离开天外村，到大地图向左过桥进入西母峰。

【西母峰】

点击上方的浓雾，火灵珠自动生效；驱散浓雾。向上以后往左进入另外一幅地图，从左上方走出迷宫，经过映月之光以后，看到蟠桃树。小雪上前摘下血露蟠桃，招致了刑天的攻击（此仗必败，虽然打胜亦可进行下去，但会被指出使用了修改，估计会对今后的剧情发展产生影响）。最后两人经过了考验，回到天外村仙人住宅。和众人交谈之后，进入玉儿房间，与古月仙人对话。之后按照仙人指示炼出赤玉精，拿起赤玉晶之后再和玉儿交谈即可治好她的伤。

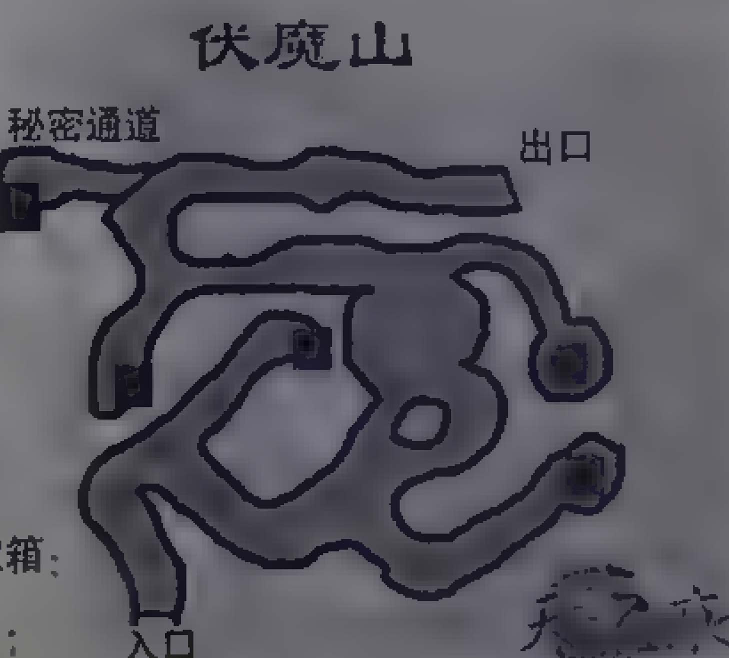
三天后，靖仇和小雪一起去看望玉儿。交谈之后，玉儿重新加入队伍。离开天外村，回到最初碰到两位仙人的对奕亭。古月仙人答应去救靖仇的师父，但是要他们先去拿到盘古巨斧。

【建木】

离开对奕亭，回到桃源仙境岛上，往左边走，进入岛的最左边一条横向河流上方的莫支滩，即可召唤仙人的鲸鱼。点击鲸鱼即可出海，会出现一段在鲸鱼背上的剧情。此时，靖仇先和哪个女孩对话将会决定最后和那个女孩出现结局。

控制鲸鱼到出发位置左边的一个小岛，这里就是建木。往左走入迷宫，最后终于见到了盘古神，打败他的元神之后得到盘古巨斧。如果拿不到盘古巨斧，升级到2．03版就会容易拿一些。

【然翁居】



回到桃源仙境，在对奕亭和古月仙人说完情况，回到仙人宅。进入大厅左上方的屋子，走到床边开始休息。第二天，到院子里和仙人对话，即可御剑飞往伏魔山。在剑上和众人聊聊天，很快就到了。往右进入山洞，从山洞右上角的洞口出去到了伏魔山，找到师父所在的山洞。古月仙人救下陈辅，和众人对话之后回到洞拿到昆仑镜，再去与古月仙人交谈，最后众人回到了然翁居。

休息之后到对奕亭与然翁交谈，之后再从莫支滩搭上鲸鱼前往氏人国。和女王对话之后，得知崆峒印被宇文太师抢去了。回到然翁居向然翁汇报，玉儿提议把神器留在桃源仙境，再次和然翁对话的时候，师父出现，大吵一阵后离开。和玉儿说话时小雪进来说师父不见了。先到莫支滩问得师父去向，然后在对奕亭找到他。交谈之后回到然翁居，进入大厅右上角的屋子，和仙人告别之后得到盘古巨斧。

离开天外村，进入前往对奕亭的小桥下方

左边的小山，找到仙界传送点，进入闪耀着的地方，回到人界。往下走过小河，在向左过桥进入江都。

【江都】

进入江都客栈休息。玉儿与师父在二楼吵了一架，和仕女交谈之后离开客栈，在右边的桥上碰到算命的陆先生，和他交谈得知几样神器的位置。离开江都城到了大地图，进入右边群山处的杏山，和乔岱娘交谈之后答应帮她去长沙找琼花种子。

离开杏山，在下方河流处找到一个洞口进入大禹水道，穿过它到了另一幅大地图。往左走就可以进入长沙城。

【长沙】

在三岔口转向下，在街道右边的种子店里买到琼花种子。出了种子店，在三岔口碰到郡主。在客栈里和郡主交谈，大伙相约去军营抢崆洞印。

离开长沙城，往左边走到山脚，向上走到尽头的巨木处进入迷宫。在迷宫里仔细搜索箱子，找到很多将来有用的物品（尤其是各种水果）。最后从左上方出口到了寒音刹。离开寒音刹，向右过小桥进入隋军军营。此处的地雷可以看得到，如果不想战斗可以躲开。

在主营门口碰到斛律安（此仗必败），不过斛律安却遭郡主暗算逃走了。进入主帐，打败上官震远。这家伙竟然从秘道逃走，追进秘道里。在第二幅地图，地上有很多尖锐的东西，踩上去会伤血，尽量贴着墙躲开。先走到地图下方扳动一个机关，然后从上方进入第三幅地图。躲开横木的撞击，继续前进，碰到郡主，得到崆洞印并拿到令牌。跟着郡主从另外一边的出口离开地道。先回杏山把琼花种子交给乔岱娘，得到奇魄古玉。

回到江都客栈，与师父交谈之后前往大兴。从长沙隋军军营外一直往上走，通过武关，继续往上就到了大兴。

【大兴】

进入酒铺，在二楼和一个奸商交谈，得知他把东西藏在郡主府了。在利人市上方的街区找到郡主府，进去以后在院子右边的亭子里找到绿色彗星碎片。在大厅左上角的屋子里见到郡主，交谈之后休息一阵。靖仇出门打听神器的下落，在太师府门口碰到一个百姓，和他交谈得知金陵城也被毁了。百姓给了靖仇一幅地图和一封信函。

【长沙】

回到郡主府，和师父交谈之后，几人返回长沙。进入长沙城外的隋军军营，在主帐前碰到宇文太师，被他打败（此仗必败）。宇文太师挟持师父让靖仇交出两样神器，靖仇谎称神器不在身上。三人经大禹水道到江都城外人界传送点，回到了世外桃源。进入天外村以后，去然翁居，和小女孩对话得知仙人都不在。在对奕亭和仕女交谈之后，离开然翁居，在院子里告诉小女孩给仙人留话，然后回到隋军军营。

在军营主帐中，靖仇把神器交给宇文太师换回了师父。靖仇把师父安排在江都的客栈养伤。三人前往大兴郡主府向郡主赔罪，得知女娲石的所在并得到令牌。离开大兴城，从左边的长寿关口出关，向下过桥绕到河对岸，然后往上走进入古墓。

【巴蜀古王墓】



在迷宫中央，碰到斛律安，打败他之后，从左边的门口过去就可以看到女娲石。小雪突然昏倒，靖仇独自沿着阶梯往上取下了女娲石。可惜斛律安拼了最后的气力竟然把女娲石抢走了，可这块女娲石也是假的。

【大兴】

离开古墓，回到大兴郡主府。在大厅右边靠下的屋子里见到师父，问候他之后，再和郡主对话。跟着郡主到左边的房间交谈，郡主带着小雪去休息。进入大厅右边靠上的房间看望小雪，和郡主交谈得知京城最好的大夫是宋大夫。

去利人市药铺和老板交谈，得知他就是宋大夫，于是请他去给小雪看病。回到郡主府，在小雪所在的房间和她交谈。等大夫走了，到大厅找郡主，之后被带到秘道口。进入皇宫宝库



以后，每间屋子里都隐藏着好东西，狂敲空格键仔细找找吧。在一个珠宝堆里可以找到虎符令牌。

离开皇家宝库，在洞口会合郡主回到郡主府。与小雪交谈时，她竟然要求把神器还给宇文太师。第二天，小雪不见了。进入她的房间，点击床右边桌子上的女娲石，郡主也赶来了，她让靖仇去几处城门打听消息。先后前往大兴城下方的大兴门以及左上角的玄武门，向城楼下方的士兵询问消息，他们均说无人出城。回到郡主府，和郡主交谈得知小雪投奔了宇文太师。玉儿提议去太师府打听消息。到了太师府门口，从右边那个卫兵处得知韩腾带兵前往灵武。

靖仇回到郡主府，让院子里的仕女留话给郡主，然后和玉儿赶往灵武。

【灵武】

出大兴城，向左过长寿关口，然后往上过萌葭关（身上必须由虎符令牌），继续往上走，经过沙漠以后到达灵武。

进入灵武城外左上角的隋军军营，见到韩腾。打败韩腾之后，靖仇和玉儿却被手持轩辕剑的小雪拦住，没能阻止仪式。失落的二人回到大兴郡王府。

【大兴】

在大厅里和郡主聊了几句。半夜里，玉儿经不住郡主的撺掇，跟随她从秘道潜入了太师府。在院子里往上方走（走不过就从右边的院子里绕过去），最后到了一扇紧闭的大门前。在左边的屋子里找到小雪，玉儿与小雪交谈终于明白事情真相。玉儿回去与郡主会合，却被露出真面目的郡主打成重伤，随后赶到的靖仇误以为一切是小雪做的，带着玉儿回到桃源仙境，可惜等仙人赶来的时候，玉儿已经伤重身亡了。

三天后，靖仇到对奕亭告诉古月仙人此前发生的一切，仙人劝靖仇放弃，并且透露天上的伏羲宫殿中有天女白玉轮之阵可使死人复活。回到然翁居，把玉儿的棺材装到炼妖壶里，再到对奕亭和两位仙人告别之后，由仙界传送点回到人界。

回到大兴郡主府，先去向郡主道歉，然后再去找师父。师徒二人在院子里告别郡主之后，从大兴城左上角的玄武门前往北方。

【太原】

在途中小桥处休息的时候，靖仇突然听到有人呼救。到左边打败逃犯救下一对兄妹，碰到了日后的大唐天子李世民，两人相约在太原城门口会合。

向上走进入太原城，在城门口碰到李世民，招呼之后进入城内。沿着街道往上走，从路口转左进入唐国公府，在门口与李世民说话后进入院子。从大厅右边的门口前往书房，靖仇把此前发生的事告诉了张烈。张烈加入之后，先和李靖交代，然后和师父对话，再到大厅与李世民告别。在门口三人商量先去云岗石窟。

【云岗石窟】

离开太原城，往左走过桥以后，在山里找到云岗石窟的入口。往上走到闪光处，点击闪光就可以显露出洞口，进入迷宫。在各处搜索宝物（舍利子是隐藏的，要仔细找）。之后到了一个类似前作莫高窟的迷宫，从第二个洞口进去（最好先从其他两个洞口进去走走，可以找到一些很好的武器），一直走到最后一个山洞，把汝玉如来放在床上，就可以打开天梯。从下方的洞口出去，通过右边透明的天梯，到达另外一个山洞。穿过山洞到大地图，先到右边的通天塔，发现这里无法进入。只好进入上方的洛阳城。

【洛阳】

在洛阳客栈门口碰到郡主的仕女，于是在客栈二楼找到郡主。交谈之后，再回到城门处找到李靖。接着从洛阳城左上角的牌坊下过去，往右一直走就到张烈的家（虬髯客宅）。和张烈对话之后拿到泛云龙玉。

离开洛阳，走到通天塔，点击门口的火焰，然后进入通天塔。一路往上走，中途打败韩腾。最后到了塔顶，第一次打败宇文太师，第二次我方必败。之后郡主挟持小雪威胁宇文太师。

【失却之阵】

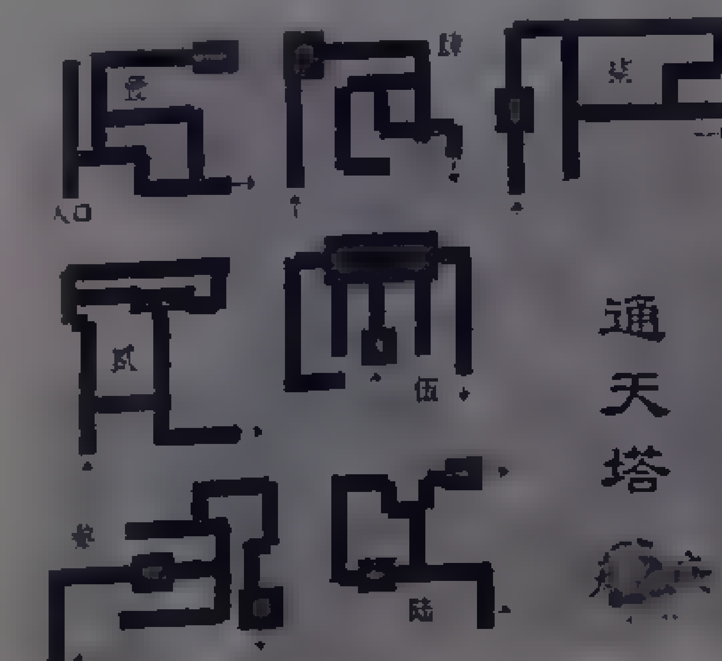
两天后，靖仇苏醒过来，和张烈与小雪交谈，了解了事情的真相。离开山洞，在左边彩色的传送点回到桃源仙境，先去然翁居与然翁交谈，然后再去莫支滩找古月仙人。

从桃源仙境中部的传动点回到人界，往下走进入殇魂塔。在最里面打败女魔将后抢回崆洞印。回到桃源仙境，从岛左下方的传动点回到人界，一直往上进入蚀魂塔。这里的迷宫有点怪，经常会绕回原路，尽量找往上的楼梯走，最后碰到另外一个女魔将，打败她以后拿回神农鼎。

再回到桃源仙境，通过莫支滩下方的传动点回到人界，往上走到通天塔前。碰到程咬金和秦叔宝，交谈之后得知塔口有结界，无法进入。只好回到桃源仙境然翁居，和仙人说明情况，古月仙人答应帮手。

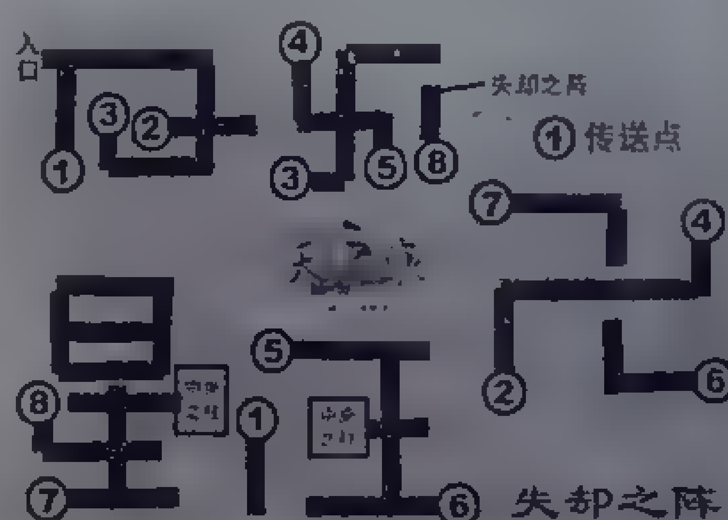
再次前往通天塔，在门口碰到李世民，交谈之后古月仙人破除结界，大家兵分三路进入通天塔。一路往上，在中途的大厅救下宇文太师并且打败郡主。最后走到塔顶，和古月仙人对话之后，点击地上的两个圆圈，把神器放下。和周围众人说话后，再和中央的宇文太师交谈，古月仙人就会启动失却之阵，回到了过去。

拿到轩辕剑之后点击阵形中央把它放下，然后把周围的几样神器收起来。再和众人对话，最后古月仙人会再次启动阵形，来到虚空之门。先往上走，到了一个小庭院，然后再往右



进入寒冰迷宫，此处的出口有光亮，而黑暗的出口一般通往宝箱。走过这里进入赤炎迷宫，从靠左上方的出口离开，到了一个峡谷迷宫往右上方走，在一个路口得到提示。先往上走，到了幻之商肆，这里有很多好东西卖，而且可以休息。商人说可以修练神兵利器。

回到有提示的路口，往右边走，打败龙王之后进入伏羲宫殿。陈靖仇看到地上的天女白玉轮之阵，向古月仙人提出要救活玉儿。和众人对话之后，再和小雪交谈两次，靖仇决定放



弃。但是小雪坚持要救，古月仙人只好答应。拿起水晶棺材，放到阵形中央的八卦图上。再点击右上角的卦形，放下伏羲琴。古月仙人启动天女白玉轮之阵，终于救活了玉儿。

注：通常玩家玩出的都是小雪结局，所以笔者在此特的玩出玉儿结局。若想玩出小雪结局，此前与二女一起时，记得先和小雪交谈，再和玉儿交谈，尤其是在前往建木的鲸鱼背上，要先和小雪交谈即可。之后的主要情节没有变化。

从右边离开，进入一个迷宫，这里有很多传送点。通过这些传动点到了一个中枢神柱。往左边走通过传送点到两个与众不同的光柱位置，点击光柱关闭它。最后通往核心的道路打开了，再通过传动点到了一个闪烁的传送门。通过传送门一直走，最后到达赤贯核心。

和众人对话之后，向上走去和宇文太师交谈，把三样神器放在除左上角以外的三个圆圈里。然后和古月仙人对话，他就开始布阵。郡主前来捣乱，再次打败她。到阵中和小雪对话后，发现有人破坏中央神柱。靖仇赶紧回到曾经经过的中枢那里，发现是自己师父在捣鬼。打败魔化的师父，回到失却之阵。与古月仙人对话后，走到阵中缝补好天之痕。

众人回到地上，各自忘却了生命中最重要的事情，开始了新的生活。宇文太师带着郡主的元神远走西方去了，他们日后的传奇故事我们已经在《轩辕剑Ⅲ云和山的彼端》里读到了……

未知江湖玄机藏：分支剧情篇

【分支剧情介绍】

(1) 帮助乞丐
地点：月河村
完成方式：与村中乞丐交谈后，从井中打15碗水给乞丐，可得金创药，将井水打完可获得150两银子和9碗清水

(2) 小游戏之一
地点：雷夏泽
完成方式：拜见公山先生后与门口的小娃玩猜数游戏，获胜可得不老之泉水

(3) 小游戏之二
地点：黑山镇
完成方式：在一草屋内与小女孩帮帮玩"五、十、十五"的游戏，获胜即得翠玉金钗

(4) 搜罗九样花木
地点：黑山镇
完成方式：进入药店与李腌儿交谈，可选择进行搜罗九样花木或四样花木的任务。九样花木分别为龙舌兰、博落迥之根、海棠果、山蛇莓、龙骨木、紫藤叶、延胡索之花、大叶合欢散、菟丝魔子，寻齐可得天山雪莲。若选择四样花木的任务，回报则为嘉果。该任务为游戏中投入产出比最为低下的任务，建议不必费心专门寻找。

(5) 资助旅人
地点：芦家渡
完成方式：与客栈前的旅人连续交谈二次，并且就可以选择如何资助他，给他一百两可得紫玉冰晶，给他三百两可得映霞钢环。

(6) 芦家渡的神秘宝藏
地点：芦家渡
完成方式：与杜大娘交谈得到提示"船到桥头自然直"，到码头调查得到提示之二"石中隐玉别有心"，到巨石处调查得到提示之三"可遮阳避雨之物"，到杂货商的大雨伞处调查得到提示之四"五缶之处藏机巧"，最后到五个罐子处调查可以得到地捻根（在去过仙山岛后回到此处可无限拿取）。

(7) 小游戏之三
地点：大梁城
完成方式：在城中三个一起玩耍的小孩给出推理题，猜谁是张家的孩子，答案是小四，奖赏是神秘果。第二次玩时，答案是吕公，奖赏是玉山佛甲草。

(8) 寻找失落宝物
地点：江都
完成方式：和县 交谈后可在右下的树林中找到云生碧瑶巾

(9) 寻找失物
地点：江都
完成方式：在桥上给翠黛一颗珍珠可得七合龙爪花

(10) 帮助恋人
地点：大兴
完成方式：给唐耕武3000钱作为聘礼，可获得洛阳城中有宝物的讯息，这样可在洛阳城中的杂货店旁找到法宝三清符笔

(11) 比武擂台的宝藏
地点：大兴
完成方式：在利人市中天下第一的擂台上说二十五遍"天下第一"可得活灵芝

(12) 猜谜
地点：大兴
完成方式：在利人市找古董店老板猜谜。第一题答案是海灯，奖赏是石敢神石；第二题答案是风筝，奖赏是三叶雪桑果；第三题答案是算盘，奖赏是河车丸；第四题答案是爆竹，奖赏是三滴材质片（若直接回答第四题答对就没机会答其它题目了）。

(13) 寻宝游戏
地点：大兴
完成方式：与小靖谈话之后，依次调查西市酒店店招、宇文太师府匾额、药局狗皮膏药招牌、大兴城的大兴两字，可得糖葫芦（不要将糖葫芦随意用掉，因为这是炼制DOMO工作室其中成员的必需品）。

(14) 寻找奸商藏匿之物
地点：大兴
完成方式：在酒店二楼听到奸商提及独孤郡王府有宝藏，然后在独孤郡王府中的凉亭内找到绿色彗星碎片。

(15) 帮助孤女
地点：大兴
完成方式：在利人市悦来客栈二楼与长孙燕儿交谈，然后与同层中的酒客唐富、卢信分别交谈，直到对方提到柴绍之后，再与长孙燕儿交谈即可，可得金雀镯。

(16) 帮助父女团聚
地点：灵武
完成方式：与贺连碧交谈，再前往迷津沙与贺连修交谈，回到灵武郡找到父女俩，可得到渡沙之珠。

(17) 搜集天蚕装或乌蚕装
地点：太原
完成方式：与布店老板娘交谈两次可得该任务，若提供天蚕装或乌蚕装，可交换到较好的防具。用乌蚕可以交换到宜华柔甲（攻0、防133、敏0），用天蚕可以交换到泥蚣袍（攻0、防110、敏1、所有魔法抗性+40%），用乌蚕和天蚕可以交换到天珠武铠（攻0、防138、敏0、每回合回复5%灵力）由于只有一次机会，建议交换天珠武铠。

(18) 欣赏轩辕菜刀
地点：太原
完成方式：与胡商阿里交谈六次后，借他欣赏轩辕菜刀即可得七情束。注意第六次说话时即可，但只有一次机会。

(19) 调查伙计离职原因
地点：洛阳
完成方式：先与松韵居老板交谈，得知那里的伙计要离开，就帮助调查伙计离职原因。与伙计招财对话即可；和伙计进宝对话即可，若有千月星痕可卖给进宝，得1500两；而伙计阿三，要替他找三样金器金项链、金戒指、翠玉金钗或是1块金子，满足它的要求就可以了，还可得灵蛇手套。告诉松韵居老板伙计离开的原因，可得法宝武神魂玉（接受任务后要在与老板对话12次前完成）。

(20) 月娃事件
地点：洛阳
完成方式：与怡春院老鸨交谈得知月娃的身世，到大兴城内独孤家道塔，在塔顶打败怪物即可为月娃解开封印，可得99套《轩辕伏魔录》。

(21) 搜集五色药材
地点：洛阳
完成方式：若提供商人古维然五种颜色药材，黄色（黑山镇药铺）、白色（大梁城药铺）、青色（大梁城药铺）、黑色（江都城药铺）、赤色（仙山岛药铺）药材各一份可得神秘果，各三份可得神木之精（其中白色药材只在第一次进大梁才有得卖，一定要多买）。

(22) 幻之商肆
地点：幻之商肆
完成方式：只要交给那里武器老板龙泉（冰之迷宫中寻得）、春阿（在东贯星内的宝箱中）、工布（要开启忘却之阵封印的两个结界北边那个，在那里会遇到孙悟空，打倒后可得工布）与火象晶矿（在魔界时的通天塔里）或水象晶矿（在鱼肚迷宫中一块红色珊瑚下的岩石中），就可得到赤龙牙和封雪刃。

【DOMO工作室全攻略】

进入天外村里的水井中就可以来到传说中的DOMO工作室，里面空荡荡的，原来所有的组员都失踪了。与郭炳宏交谈，他会要玩家寻找失散的15名组员，完成任务后可得得到符器玉佛印（暂时不受伤10回合）和法宝投币式盔甲（伤害变成减金钱，直到钱没有为止）。此外在DOMO工作室里面还可以找到呼拉圈、怪图一和怪图二（注意这些道具是随机出现的）。电脑的密码是1202(天之痕在台湾的首发日期)，打开后可以看到许多DOMO的搞笑图片。

(1) 鲍弘修
发现地点：无。
找到方式：用粘怪和糖葫芦在炼妖壶中炼制而成。
帮助提示：在大兴城的利人市与小孩对话后完成任务后可以获得糖葫芦，粘怪则可以在东莱附近海边发现，用炼妖壶收取即可。

(2) 杨渊升
发现地点：天外村的井外。
找到方式：从郭炳宏那里接到任务后他就会出现在天外村的井外，与之交谈后他就会乖乖的回去。
帮助提示：无。

(3) 林耀元
发现地点：天外村门口左方第一间民房
找到方式：找到三滴材质片后交给隐形的他就可以让他恢复原形，回工作室了。
帮助提示：大兴城的古董店老板猜谜，答对第四题可得三滴材质片，答案是爆竹。

(4) 黄志荣
发现地点：在仙山岛上的葵支滩上。
找到方式：与之对话25次他就会回去。
帮助提示：在然翁答应帮助阿仇救玉儿后他才会出现。

(5) 杨志森
发现地点：龙宫西方贝壳迷宫的终点。
找到方式：只有猜到他最喜欢的爱好他才会回去。
帮助提示：答案是游泳。

(6) 小业子
发现地点：大梁城中。
找到方式：钱不能够多于一千万（应该也不会吧），而且猜拳要连赢三盘击败他才可以让他回去，战后可得金块。
帮助提示：石头剪子布随便出，没什么诀窍，纯粹是运气！打平不要紧，如果输一局就要重新开始了（在他回DOMO后与之交谈，可得白色药材）。

(7) 陈盈君
发现地点：大梁城客栈二楼。
找到方式：在客栈二楼的楼梯口有一只小猫石像，与边上的女孩交谈后可以买下它，然后用熔石魔羽替其解开石化就可以了。
帮助提示：熔石魔羽在大兴、江都等地都能买到。

(8) 罗国成
发现地点：江都的河堤旁。
找到方式：要为寂寞的他介绍一个女朋友，目标是进江都江边第一个民宅中的少女雨红。
帮助提示：来回传话就可以了。

(9) 林克敏
发现地点：在巴蜀古王墓中的密道中。
找到方式：战胜他的宠物就可以让他回去。
帮助提示：壶仙、火光兽、当扈和虐鬼，难度并不高。

(10) 王福生
发现地点：神木迷宫深处的寒音寺。
找到方式：给他一只符纸鹤就可以让他离开这里回工作室。
帮助提示：与长沙跟长沙紫衣女或江都道士交谈后方可进入寒音寺，与他交谈时千万不要讨价还价。

(11) 张孝全
发现地点：灵武东北沙漠深处。
找到方式：给予 7000两即可。
帮助提示：先与灵武里的交谈，然后回到帮助灵武郡的父女俩贺连碧、贺连修团圆后得到渡沙之珠，这样才能进入迷津沙找到他。

(12) 高玉玫
发现地点：洛阳客栈。
找到方式：念对回文诗。
帮助提示：南飞雁过楼，雁过楼前去，前楼过雁飞，过雁飞南远。

(13) 朱荣敏
发现地点：由长沙一直向东的沙滩上。
找到方式：给他'99套轩辕伏魔录。
帮助提示：到独孤家道塔救出月娃即可得到。

(14) 刘馨韩
发现地点：大兴城的独孤家道塔。
找到方式：收集齐桑果、蟠桃、野石榴、凌霄果、三叶雪桑果、海棠果、山蛇莓、神秘果。
帮助提示：与怡春院老鸨交谈，得知月娃的身世，才可进入独孤家道塔。另外，在找到以上这些水果后千万不要用完，务必要保存起码每样一个，尤其是蟠桃和凌霄果。

(15) 吴东兴
发现地点：云冈石窟（在没进去洞前一隐藏山洞）
找到方式：给他三色慧星碎片就可以了。
帮助提示：绿色彗星碎片：先在酒店二楼听到奸商的关于独孤郡王府有宝藏的对话，然后就可在独孤郡王府中的凉亭内找到。蓝色彗星碎片：在巴蜀古王墓的密道深处会遇到地仙要求你回答一道题移动 62－60 ＝ 4 这个算式中的一个数字，使之成立，答案是移动第一个数字，这样就可以得到了。黄色彗星碎片：在巴蜀古王墓密道的宝箱中。

劝君莫受黄金剑：宝物道具篇

【寻宝大法】

在第一次进入一个新场景时，如果符鬼在主角头上慢慢升起的话就说明这个场景里一定有隐藏的宝物。有时光用鼠标点击时没有用的，要一路狂按空格键才能够找到。不过也有例外，在桃源仙境的几件奇物就没有符鬼的提示，其中在对弈亭可找到最强防具白狐披风（防+155，每回合恢复5%所有属性），而在然翁居的巨石中可以蹑日天轮（防+47，敏+1），树中可找到五彩石项链（攻+7，防+10，敏+4，水象+10%，木象+10%）。在游戏中期得到这些法宝可以说是相当有用的。

【所有法宝】

(1) 洞察光环
寻得方式：开始时前往寻找师傅时经过的树林中的宝箱。
宝物功能：在敌人进攻时，按下Enter键，成功则零伤害。
修炼上限：0

使用心得：在初期可以用来躲避敌人的攻击，但该法宝没有修炼提升的潜力，是[illegible]的法宝

(2) 蓝格怪衣

寻得方式：在月河村的旅店后面向右走到底，再向下一点，通过按空格键可得到此宝物

宝物功能：在战斗中可使用"龙啸"指令，并耗损35点体力。使用该指令后，会出现一显示滚动数字的青龙圈刀，按鼠标者数字停下，此时显示数字即为伤害敌人的点数

修炼上限：9999

使用心得：此乃游戏中的最强法宝，需要好好修炼。虽然最初该法宝只能伤害几十点血，但是在将其修炼到四位数之后，它的强大威力就开始显现出来了。当修炼满后，最高一次攻击可达9999格血，可以说是游戏中最大限度的杀伤力了，而且相比较其消耗的35点体力尤显经济高效。特别在对付Boss级敌人时，更为好用。而且在游戏中按出相同的数字时，还会有额外的收获，比如按出两位相同的数字时，得到额外二十点的法宝经验值；按出777时，可得到的金钱成为原来的四倍

(3) 青龙灵珠

寻得方式：在月河洞中得到"山皇花"前的一个场景中，下方的岩石中。

宝物功能：额外增加木系抗力，修炼完成能增至80%。

修炼上限：2500

使用心得：七角陈靖仇的专用品，没多大用处的法宝之一。

(4) 电光圣镯

寻得方式：在森林迷宫中一个石塔中可以找到。

宝物功能：在战斗中可使用"连击"指令，并耗损60点体力。

修炼上限：2800

使用心得：连续攻击两次，看不出明显的修炼效果，在前期还有些用武之地，鸡肋式的法宝。

(5) 鼠槌

寻得方式：在龙舟一层中摆放木桶的舱中。

宝物功能：在战斗中可以使用"鼠槌"指令——通过鼠标、键盘的连打来伤害对手，消耗30体力，初始单击伤害为一点，修炼完后单击伤害为12。

修炼上限：2000

使用心得：与蓝格宝衣一样是无视敌方属性、防御的法宝，可惜的是修炼完后的伤害值并不高（不会超过1000），[illegible]

(6) [illegible]

寻得方式：在月河洞中可以找到

宝物功能：可以提升10%攻击力，修炼完成后可以提升50%

修炼上限：3000

使用心得：50%的攻击力提升实在微不足道，实用性非常一般

(7) 暗杀宝鉴

寻得方式：在魔王岩的迷宫中一个宝箱中找到，但是要与丁格战斗获胜才可

宝物功能：在战斗中可以使用"投掷"指令，消耗体力80。可以投掷武器伤害敌人

修炼上限：4500

使用心得：除非钱够多，可以让你买一堆东西给你扔，否则它将是一件比较"败家子"的法宝

(8) 乾坤袋

寻得方式：在仙山岛迷宫中的宝箱中找到

宝物功能：在战斗中可以使用"偷窃"指令，并耗损50体力

修炼上限：2900

使用心得：必练法宝之一。在游戏后期，可以从敌人身上偷到不少可以提升属性的好东西，详见下表：

刑天	神木之精(体力上限+100)
雪女	不老之泉水(生命力上限+15)
茶仙	五色石南叶(体力上限+20)
穷奇	五色石南叶(体力上限+40)
尉律安	蜂王露(体力上限+40)
宇文拓	七合龙爪花(力量上限+8、耐力+5、敏捷+3)
山鬼王	玉山佛甲草(灵力上限+15)
韩腾	活灵芝(灵力上限+40)
尼梅亚狮	蜂王露(灵力上限+15)
独孤宁珂	活灵芝(灵力上限+15)

(9) 阴阳镜

寻得方式：在海上建木迷宫中找到。

宝物功能：在战斗中可以使用"天雷"指令，耗损50体力。

修炼上限：3200

使用心得：这项攻击会随机转出阴或阳——有可能伤害敌人，也有可能替他补血。可以说是纯粹靠运气的一件法宝。

(10) 朱雀火羽

寻得方式：第二次打倒程咬金后可以得到。

宝物功能：额外增加火系抗力，修炼满后可以达到80%

修炼上限：2500

使用心得：这类提升属性抗力的法宝都没有修炼的必要

(11) 玄武二斤

寻得方式：在海上建木迷宫中近存盘点附近找到；或者在独孤道观中也可以找到一个。

宝物功能：额外增加水系抗力，修炼满后可以达到80%

修炼上限：1200

使用心得：同上。

(12) 奇魄古玉

寻得方式：将琼花种子带回给乔岱娘可以得到。

宝物功能：当熟练度达到10%后在战斗中可以使用"蓄劲"指令。

修炼上限：3500

使用心得：牺牲本回合的攻击机会，蓄劲以求后面的强力一击。可以蓄劲的回合越多，释放后的伤害值越大。

(13) 夜叉肩带

寻得方式：带古月去救师父时，伏魔山洞的左上角墙壁有个小洞里可以找到。

宝物功能：在战斗中可以使用"回气"指令，耗损120点体力。

修炼上限：2800

使用心得：可以恢复灵力，可以让灵力消耗比较快的同伴使用，像张烈。

(14) 灵虚扇

寻得方式：出了海星迷宫在左方屏幕旁的海里，用空格键狂按找吧。

宝物功能：能够依据修炼程度抵抗各种状态，但是濒死不包括其中

修炼上限：3000

使用心得：没有。

(15) 驯夫录

寻得方式：在神木迷宫终点的寒音寺外边的草丛中找到。

宝物功能：在战斗中可以使用"投掷"指令，耗损45点体力

修炼上限：2000

使用心得：此乃暗杀宝鉴的加强版，修炼完成后，随便扔些破铜烂铁都有奇效，而扔金块的伤害力也大得惊人，到后期，用炼妖壶弄出一堆金块来扔扔，威力无穷啊！又一推荐修炼的法宝。

(16) 七仙神针

寻得方式：在锁魂塔里开一个宝箱后打败随之出现的飞蛾王后得到

宝物功能：在同一个战场中，可自动复活角色一次。

修炼上限：1800

使用心得：没啥大用处，不练也罢

(17) 归灵指套

寻得方式：在进入皇家宝库密道迷宫第二层。

宝物功能：在战斗中可以使用"逆攻"指令，耗损110点体力。

修炼上限：3200

使用心得：对boss对战的最佳法宝之一，当敌人打你多少血，你就可以还他多少。

(18) 轩辕菜刀

寻得方式：进入皇家宝库密道迷宫第三层右下角的房间中得到。

宝物功能：在战斗中可以使用"分解"指令，耗损100点体力。

修炼上限：4500

使用心得：有机会对敌人使出一击必杀，炼成后也算是不错的克敌奇物，可惜对Boss无效。

(19) 玄能臂环

寻得方式：在遇到李世民的地方的帐篷里。

宝物功能：可以将10%的伤害值转换成生命力，修炼满后可以达到100%。

修炼上限：3000

使用心得：可以给小雪，因为这小女孩生命力最弱，最容易被击倒。

(20) 姜公胆

寻得方式：在太原城中的树木中寻得。

宝物功能：在战斗中可使用"连击"指令，并耗损80点体力。

修炼上限：2000

使用心得：电光圣镯的加强版，又一个废物型法宝。

(21) 三清符笔

寻得方式：在洛阳若送过唐耕武3000两作为聘礼，可在洛阳城右边树林里找到该宝物。

宝物功能：在战斗中可以使用"融合"指令，耗损170点体力。

修炼上限：3200

使用心得：可以在战斗中将两个召唤出来的帮手融合，使得他更为强大。如果你喜欢战斗时屏幕上热热闹闹的，那么这个法宝可能对你的胃口。

(22) 五行盘

寻得方式：在幻之商肆中找到。

宝物功能：可以在战斗中转换五行，损耗200点体力。

修炼上限：500

使用心得：建议先用火眼金睛看敌人的属性后再有针对性的转换，五行关系如下：金——抗木损火吸土、木——抗土损金吸水、水——抗火损土吸金、火——抗金损水吸木、土——抗水损木吸火。

方得壶中日月长：炼妖心得篇

【炼妖规律】

[天神]：晶矿+魔神或活尸。

[魔神]：晶矿+天神或鬼魂。

[仙灵]：晶矿+精怪；天神+魔兽；魔神+精怪；魔兽+神兽；魔兽+精怪；妖灵+奇物；生物+灵药。

[神兽]：天神+灵药；仙灵+魔兽；魔兽+妖灵；魔兽+奇物；鬼魂+符器；生物+防具。

[魔兽]：天神+魔神；魔神+神兽；仙灵+妖灵；神兽+鬼魂；妖灵+鬼魂；精怪+奇物；生物+武器。

[妖灵]：天神+精怪；天神+符器；魔神+仙灵；仙灵+精怪；神兽+生物；魔兽+鬼魂；精怪+鬼魂；鬼魂+武器；鬼魂+奇物；生物+符器；活尸+武器。

[精怪]：天神+鬼魂；魔神+灵药；仙灵+鬼魂；神兽+防具；魔兽+活尸；妖灵+活尸；鬼魂+灵药；活尸+奇物；活尸+符器；武器+灵药。

[鬼魂]：天神+活尸；魔神+防具；仙灵+活尸；仙灵+灵药；魔兽+生物；精怪+活尸；生物+活尸；防具+灵药。

[生物]：天神+魔兽；魔神+妖灵；魔神+符器；仙灵+神兽；神兽+精怪；魔兽+武器；妖灵+精怪；妖灵+防具；精怪+武器；活尸+灵药。

[活尸]：天神+防具；魔神+武器；神兽+灵药；妖灵+生物；鬼魂+生物。

[武器]：天神+武器；天神+奇物；魔神+活尸；精怪+生物；魔兽+晶矿。

[防具]：神兽+晶矿；魔神+奇物；仙灵+生物；神兽+妖灵；魔兽+防具；精怪+灵药；符器+灵药；奇物+灵药。

[奇物]：符器+符器。

[灵药]：天神+妖灵；仙灵+奇物；妖灵+符具；精怪+防具；鬼魂+活尸；晶矿+仙灵。

[符器]：魔神+生物；神兽+活尸；妖灵+武器；神兽+奇物；魔兽+灵药。

【一些有用的炼妖实例】

当沪+鹿茸膏=珍珠

当沪+仙魄香=珍珠

蛊魔+半人马=金块

仙魂香+穷奇=金块

天山雪莲+当扈=金块

玄龟+苍蟒锦衣=玉山佛甲草(灵力上限+15)

聂气精+苍蟒锦衣=不老之泉水(生命上限+40)

珍珠+魔剑客=七合龙爪花(力+8,耐+5,敏+3)

孙悟空+火晶矿=北斗星君

孙悟空+土晶矿=九天玄女

【符鬼培养心得】

初期：抓2只刚刚开始就能够抓到的背疮鬼、1只幽灵，然后在服用前存盘，把上面3只吃完后存盘然后读回档。重复以上动作直到吃不下为止。这样做的成效是力量上升，敏捷大幅提升但是精魄下降（不过可以靠以后吃仙灵恢复）。

中期：抓1只刚刚开始就能够抓到的背疮鬼、1只幽灵、1只水仙。然后在服用前存盘，把上面3只吃完后存盘然后读回档。重复以上动作直到吃不下为止。这样做的成效是除了力量外，其余全部上升。

后期：抓1只刚刚开始就能够抓到的背疮鬼、1只天宫仙女。然后在服用前存盘，把上面2只吃完后存盘然后读回档。重复以上动作直到吃不下为止。这样做的成效是属性全部上升，智能尤其快。

【符鬼法术选择】

最强的法术应该是火象的天虹潺潺——全体2200火伤害，可以从孙悟空+土象晶矿所得到的九天玄女(L60)身上学到。最强的回复术应该是九龙化伤术——单人恢复2000生命，孙悟空与九天玄女都有，最好用的法术是水系魔法——因为可以冻结。最有效的单人无属性魔法是狮子吼——单人500点正常伤害。

【练功大法】

在东莱的上方有一块黄色的海岸，在这里会找到鬼蛙，区域很小但一定有。干掉两只可得1000经验值，2000两以及40法宝值。虽然鬼蛙的血只有600，但是一般的物理与法术攻击只能够伤它1到2点。一定要用鼠槌、龙啸、投掷等无属性攻击，让符鬼装备狮子吼也可以。一会儿就可以练到60级了。在海底海星迷宫的左上角可找到一个海螺迷宫里头的虾兵蟹将，无论你等级多高都不会逃跑，法宝值也有40，很适合在那练法宝。■

吸血鬼德古拉Ⅱ最后的圣坛

文/大漠奇侠　编辑/游骑兵

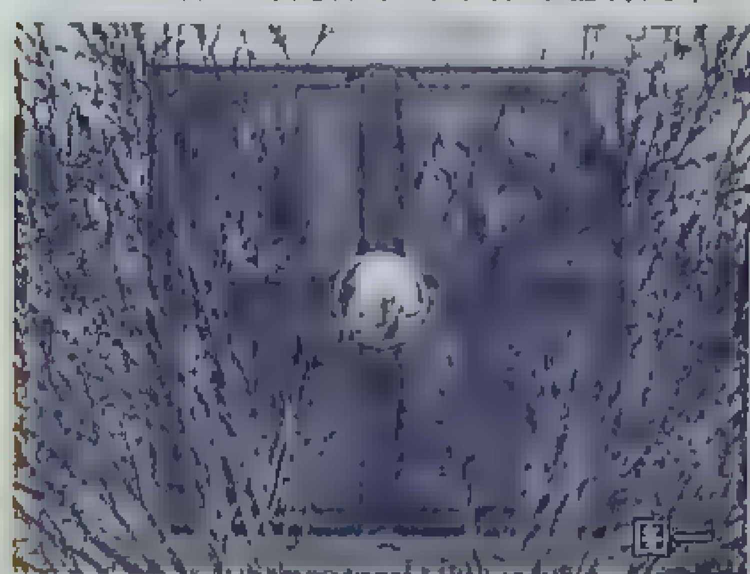
飞机在天际翱翔，带着刚刚经过九死一生的强纳森·哈克往英国飞去。德古拉还没有死去，而自己的妻子米娜仍然昏迷不醒，哈克知道，他和吸血鬼伯爵的战斗还远未结束

一周以后，伦敦。

德古拉伯爵终于显形了，他的目的只有一个，就是夺回米娜，让她成为自己的妻子。因为他始终认为那就是他早已逝去的爱人——丽莎。在《吸血鬼德古拉Ⅱ最后的圣坛》(Dracula2. The Last Sanctuary)中，勇敢的强纳森·哈克注定要再次踏上前途未卜的冒险之旅……

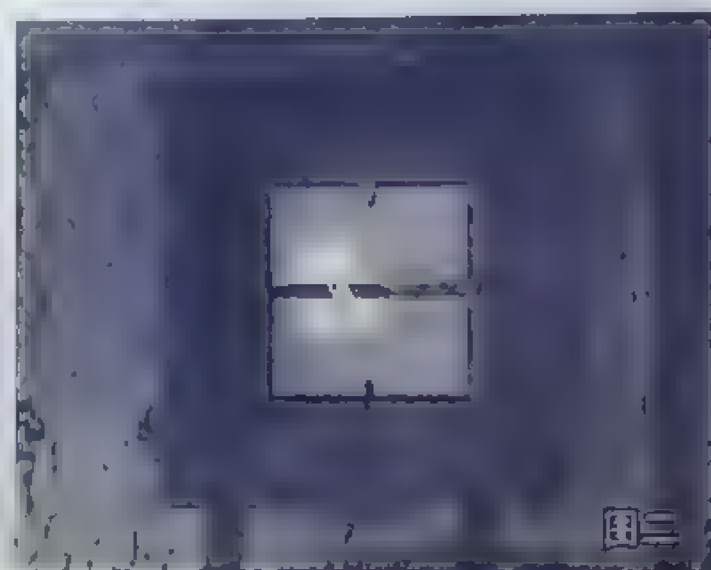
1. 卡法克斯

游戏在一片萧疏的庄园拉开了序幕，这里是德古拉在伦敦的住所。开始后往右转走到尽头，调查前方的树枝，在方形浮雕上得到第一


图一

个银质插件（如图一）。回来，在右边树下拿到油壶。前进，下到屋边的干池塘里，转身取得第二个银质插件。池塘边的装置有些古怪，但是上着锁还打不开。现在到屋子跟前，用钥匙开门，直接上楼，进唯一的房间，来到德古拉的书房。这里可是有不少道具呢！在书桌的抽屉里可以拿到一个指南针、一把圆筒钥匙、红色封面的记事本和一支蜡烛。从箱子里可以拿到望远镜和烛台。橱柜上的影片盒里有一枚硬币、一盒火柴以及一叠管风琴乐谱。翻过头上的卡法克斯风景画，拿到一张画着特殊图案的纸（如图二）。

到门边的屏风里放下烛台，用火柴把蜡烛

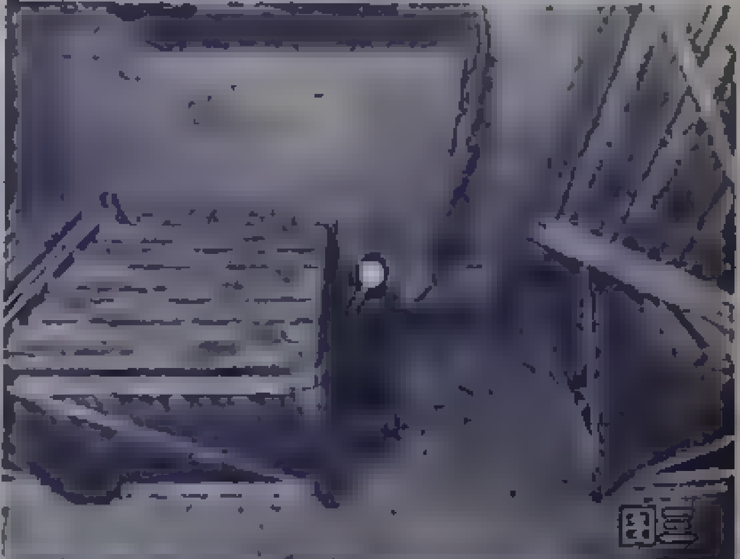

图二

点燃，插在烛台上，调查右边的墙壁，得到一把小钥匙。出来，用小钥匙打开里间的门，一进去就看见对面门上粘着一具尸体，调查他的腰间，翻开铭牌，可以看到一把钥匙。先不要拿！德古拉要跟你开个小玩笑了，存个盘先，然后取下钥匙。一声巨响，尸体竟然被震倒在地上，门口多出来半人半鬼的怪物来，屏幕上也开始时间倒数了……镇静一点，到物品栏把子弹和左轮枪组合，冲着门锁的地方开枪，听到金属声后就可以进门了。进去以后时间消减得更快了，赶紧往前走一步，转身把门左边的橱柜拉出来顶到门上，怪物进不来，危机暂时过去了。可是老躲在这里也不是办法呀，要出去可得动动脑筋了。仔细打量一下房间，里面堆满了杂物。到壁炉前，把凳子放到圆形的窗户下面，调查壁炉内部，在浮雕上拿到第三个插件，在旁边取得火钳。站到刚才挪动的凳子上，用火钳将窗户上的木板打掉，放进光线来。到房门右边拿起一面镜子，在屋子中央放好。现在打开房门，怪兽一进来，就被镜子反射的光杀死了。

这里绝非久留之地，快跑吧！跑到书房门口，却又有一只怪物在断你的后路，可是这家伙怕光呀，回杂物间搬起另一个大镜子放到书房中央，搞定！赶快出书房……天哪，这么多的怪物，左转跑到尽头，急中生智跳到吊灯上，摇摆着的水晶饰物反射阳光，总算把这些怪物都消灭了。

现在安全了，下到大厅，到楼梯边用火钳卸掉门上的钉板，进入地下室。到右边的木箱那里，推开地上的一个箱子，取得钳子（如图三）。再把箱子推回来，在墙角的浮雕上得到第四个银质插件。

出大门，到池塘边的装置那里去。德古拉在记事本说连四岁的小孩也可以解决它，你不会一筹莫展吧？调查装置的顶部，用钳子剪断铁链，给合叶润滑，打开顶盖。把带图案的纸铺在面板中央，浇些油让图案完全显现出来，按照图案把四个插件归位，并拨动相应的旋钮图案，成功后会有一个声响（如图四）。这时扳动装置下面的机关，给池塘蓄水。


图三


图四

现在回地下室，左边的门可以打开了，出门进入下水道，左转前进，拐过几个弯，顺梯子爬出来。好宜人的景色呀，你是否想到这是一座精神病院呢？

2. 精神病院

这里是施华德医生（强纳森的朋友，一代里强纳森曾经写信给他）的医院。医生的助手比尔把强纳森让进来，寒暄几句后进施华德医生的办公室，米娜正在那里，看起来似乎一切正常，但是催眠以后的情况却很不妙。医生交给强纳森一把钥匙，希望他可以从海格特公墓找到些线索。回到前厅，绕到柜台后面开门，进入下水道。

3. 下水道

下来有三条岔路。右边的第一间是死路一条。进右边第二间前进，在右边墙上取得一捆绳子，往前到电闸处，在右边墙角找到一个生锈的阀门，前进到尽头，将绳子和阀门组合，把对面的梯子钩倒铺路。走过梯子，在地上的工具盒里取得扳手。返回电闸那里，用扳手卸下左边管道上的阀门，回到梯子中间，把阀门装到竖直管道上，扳动阀门将脚下池中的水排空。

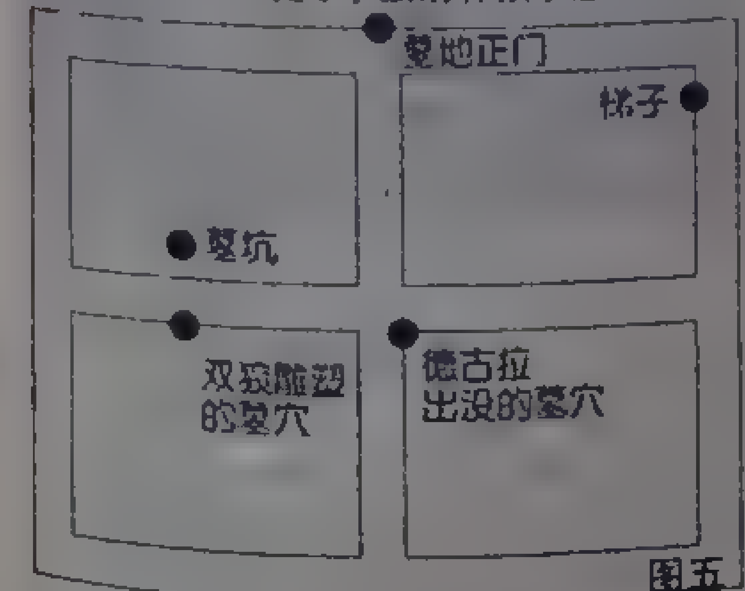
往前到取得扳手的地方，搬起梯子放到水池的右下角。爬下去，搬起梯子穿过窄门到另一边，找地方把梯子放好，爬到上面去，掏枪打开头顶上的铁盖，爬出去。

4. 海格特公墓

从墓地中央出来，阴风森森，这里会有什么发现呢？搜索一下，在墓地外围的一个拐角拿到一架梯子（如图五）。回到墓地中央，远远看见一座很高、上面有狼的雕塑的墓穴，过去，架上梯子爬到墓穴顶上。在一角的手袋里找到镶着宝石的十字架和尖木锥子。爬下来就有吸血鬼来找茬了，正好试试这套杀鬼的家伙：拿出十字架，把吸血鬼吓倒在空墓穴里，从右边绕过去，下到墓穴里，用尖木锥子把他扎死，得到他腰间的怀表和记事本。记事本里说，6点钟西北方向会有奇怪的事情发生……

重新爬回墓穴的顶端，用指南针找到西北方向，调查这个方向，把怀表拿出来等时间到6点，用望远镜观察到德古拉的行踪。追过去，依样按动墓穴右边雕像的眼睛进入墓穴。但是墓地里的石雕发出尖啸，强纳森支持不住昏了过去。

醒来已经天亮了，强纳森似乎感到了些什么，赶紧回到医生那里去。

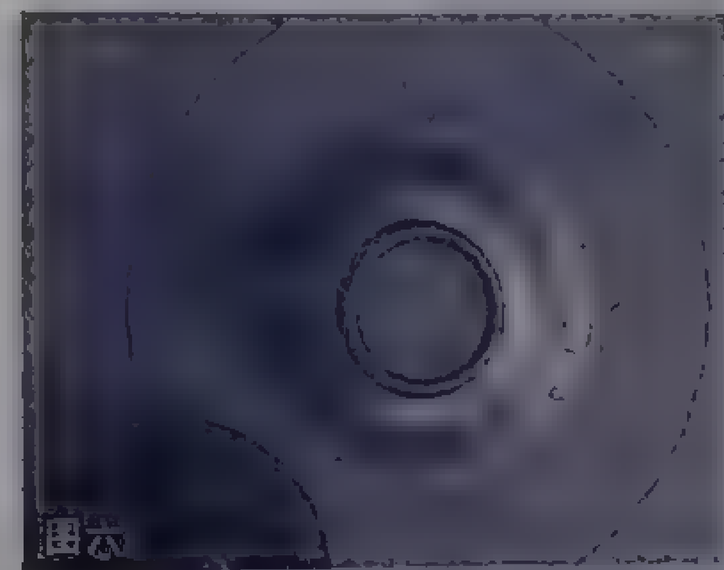


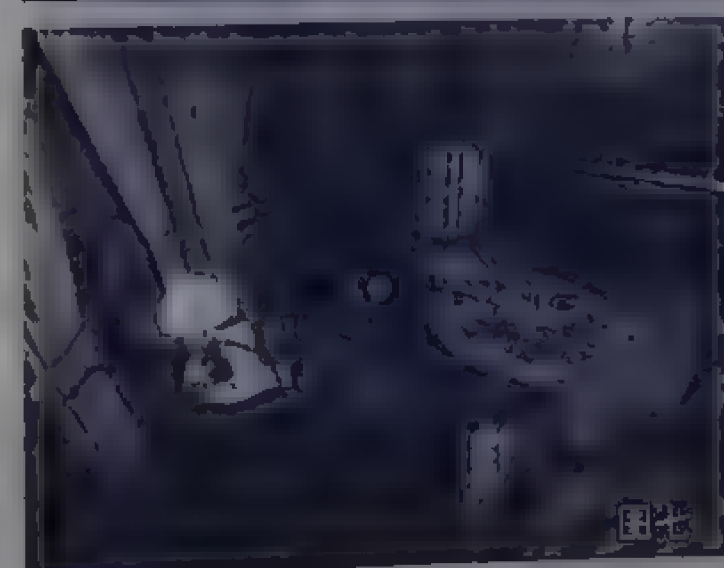
图五

5. 精神病院

回来以后，医生、米娜以及比尔都不见了。

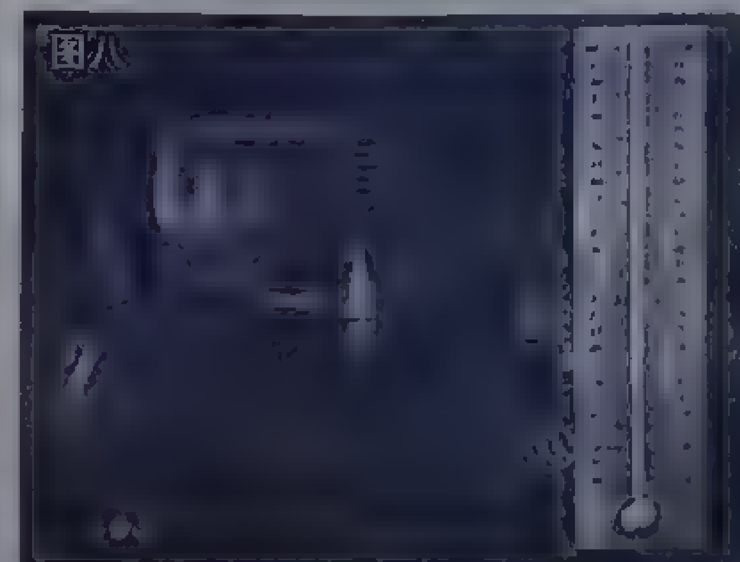
到医生的办公室去，左转到办公桌前，调查左边的抽屉取得听诊器。调查桌上的留声机，按动圆筒上方的小圆铁片听听都发生些什么。出来，到一边的壁炉跟前，翻开画像露出后面的保险箱。把听诊器贴到每个旋钮左下方，旋动旋钮，听到咔嗒声后就可以换下一个了（如图六）。打开保险箱，在里面取得龙戒指、录音圆筒、照相底片、大蒜溶液以及绿色的记事本。在霍普金斯的档案里取得一把钥匙。关上保险箱，转身调查窗帘附近的地板，找到米娜的结婚戒指（如图七）。回到办公桌跟前，把原先的录音圆筒装进右边的盒子，换上刚刚找到的那个再听，声音停止后再点播放按钮，会听到新的一段话：杀鬼溶液应该从30度加到35度才有效。


图六


图七

回到前厅，右边的门可以进入了，进去来到隔离区。下梯子到办公桌前，捡起方糖，把它和火柴盒组合再放回去，抓到了那只到处乱飞的苍蝇。收起来，上台阶到隔离室前，打开中间那个门上的窗口可以看见霍普金斯，用钥匙开门进去，把沾着苍蝇的方糖给霍普金斯吃掉，总算从他嘴里套出几句话来。

出来，进入尽头的实验室，比尔已经变成吸血鬼了，赶紧拿出十字架吓唬一下他。（如果在见霍普金斯之前进来，就GAME OVER了。）走到近前去，再次出示十字架把比尔吓昏，在他的腰间取得钥匙。回到外面的办公桌前，用钥匙打开抽屉，得到注射器。回去，在比尔的右臂上抽血，然后打开旁边红色的柜子，把大蒜溶液和比尔的血统统加入到烧瓶里，把倒空溶液的瓶子接在烧瓶的出口，在灯的右边双击加号给烧瓶加热，当温度上升到35度时，在左边点击减号停止。咕嘟嘟……杀鬼溶液制成了（如图八）。

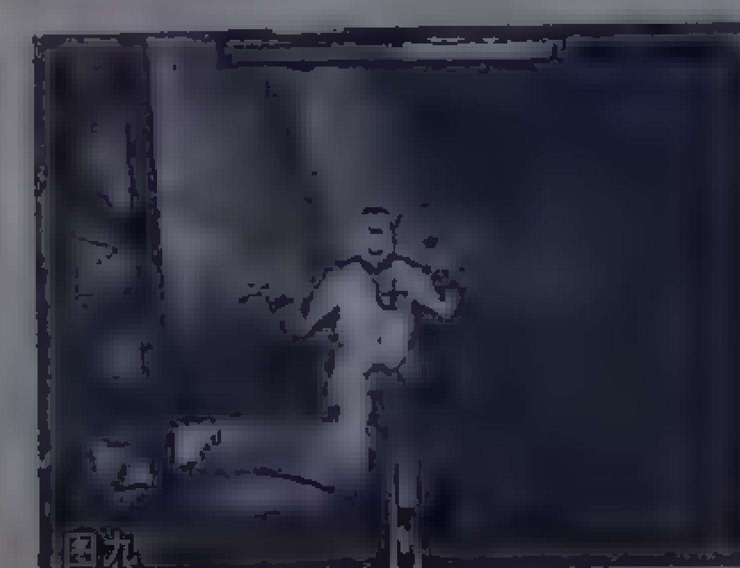

图八

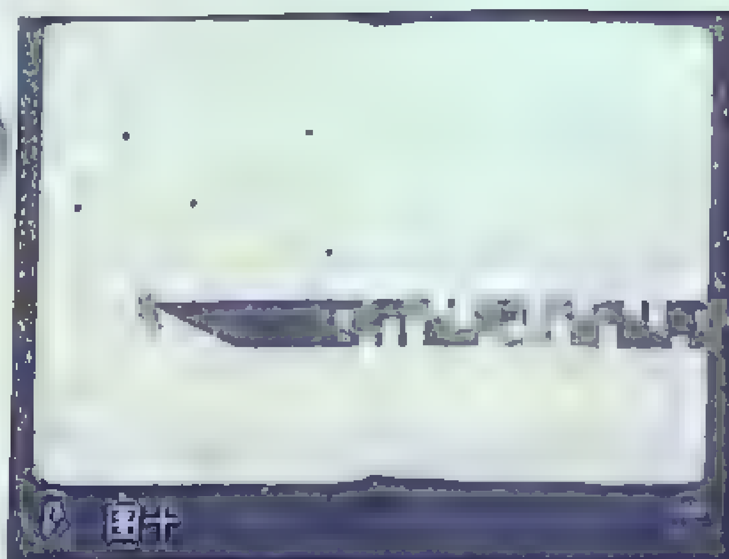
回去找霍普金斯，把杀鬼溶液和左轮手枪组合给他看，又可以和他讲话了。将信将疑地用龙戒指跟他交换了一副眼镜，据说用它可以看看很多凡人看不到的东西。出门听到电话响，回医生的办公室接电话（站在办公桌前面调查），竟然是德古拉的声音。再回去实验室，霍普金斯和比尔都不见了。

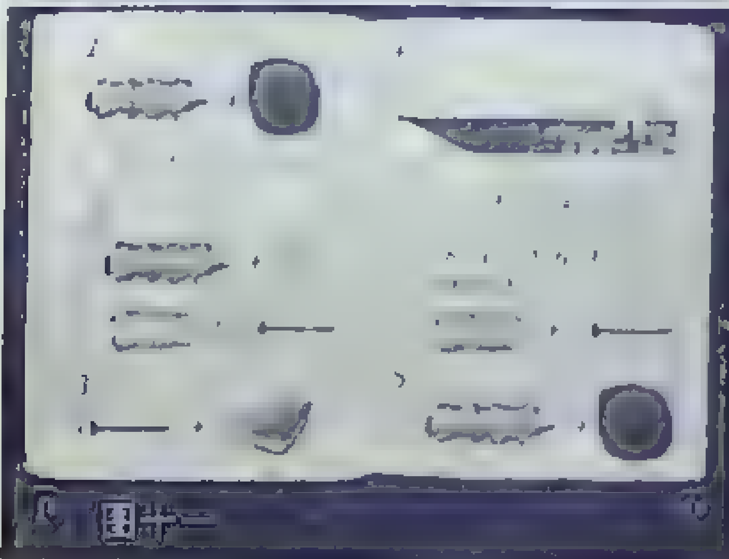
6. 下水道

从比尔昏倒的地方找到井盖爬下去前进，又回到了三岔路口。进入从来没有进去过的通道，走右边，前面一片黑暗过不去。赶快戴上霍普金斯的眼镜，哇！连吸血鬼的脚印都清晰可见。沿着脚印追下去，来到控制装置前，扳动左边面板上的开关打开通道。这时比尔再次出现了，不要慌，戴上眼镜会看到他胸前出血的区域，对准那里开一枪就送他上西天了（如图九）。

进新开辟的通道前进，来到一个铁门前，要进门先要解开门上的密码。解开这个密码可


图九





不简单，听我慢慢道来：调查门左边的控制面板，看到里面有两个并排的圆形区域，面板上面还有六个空格。将在德古拉书房得到的圆筒钥匙插入左边圆形的开口里，上方的空格内会出现一些数字，把这个显示记下来。再记下右边圆圈里的图案。打开物品栏，圆筒钥匙的钥匙芯已经显示在物品栏里，将钥匙芯与记事本组合打开记事本。将鼠标靠近铁片的尖端，拿起铁片移动到刚才记下的图案处放下。戴上眼镜，可以看到记事本右边多了六列数字（如图十）。控制面板上的显示结果就对应着这六列数字。空格代表该列不在开门密码中，可以删除不考虑；显示数字是表示该列数字在开门密码中所占位次；而开门密码的具体数值就是卡在钥匙凹槽里最接近钥匙实体的那个数值（在物品栏单独调查红色封面的记事本，翻到空白页，戴上眼镜查看，会看到解密码锁的介绍。如图十一）

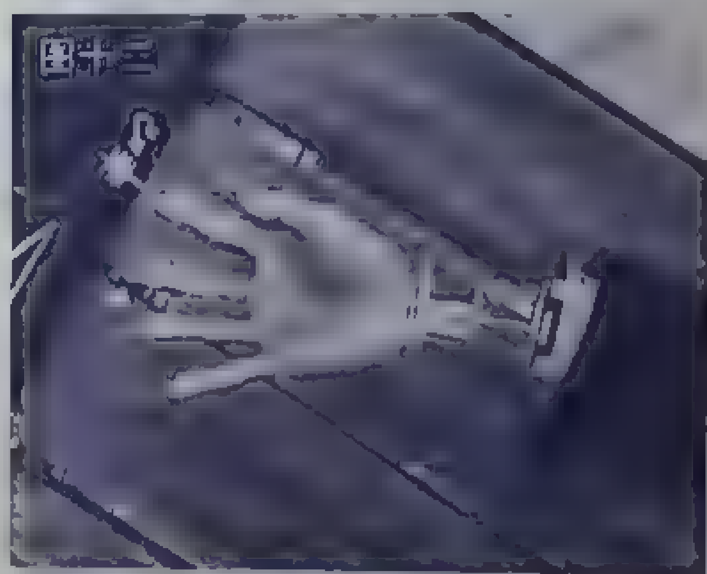
在物品栏中取出去除了钥匙芯的圆筒钥匙，从左到右依次输入你辛苦得到的密码。回到物品栏，将钥匙芯重新插回钥匙里，用它开门。

7. 制片厂

沿着走廊进入放映大厅，远远就看见德古拉站在那里，壮着胆走过去，原来只是一个机械人偶。在旁边的放映机前投入硬币，会看到一段电影。回到上层环廊，调查走廊尽头的管风琴，把老早得到的琴谱放在风琴的右上角会听到曲子，但是不知道哪里来的迷雾竟然把哈克特毒晕了。

醒来以后，哈克怀疑自己是不是看错了，这不是德古拉在[illegible]西大尼亚的城堡吗？先到处搜搜再说吧。下床，在床底下取回左轮手枪。出门又会撞见吸血鬼，像杀比尔那样干掉它。前进看到施华德医生坐电梯下去了，他似乎也变成吸血鬼。调查一下周围，原来这里是一个摄影棚，刚刚的房间不过是电影布景而已。

到一边墙上合上电闸，电影停止，德古拉往这边扑过来了！赶快从旁边的飞龙雕像上拔出长剑。一剑把德古拉的人砍掉半边——原来是放映厅里的人偶跑到这里了。左转砍掉墙上的绳子，顺势爬上上层平台。在一边尽头捡起带抓钩的绳子和摇把。再往上爬一层，用摇把启动吊臂。这时机器人又来凑热闹，扔出东西打中了吊臂，震动中曲柄掉了下去，吊臂也停



下了。到吊臂尽头砍断绳子，沿着掉下的梯子爬进通风道。右拐，用长剑卡住风扇后前进，进左边岔路，在铁盖上得到钥匙。回岔路口走右边，用钥匙打开铁盖，正好来到机器人的上方。用抓钩绳子套住它提上来，被风扇打了个稀巴烂。

下来调查一下残骸，在胸前取得音叉，旋下右手，推动手、臂结合处取得电梯钥匙（如图十二）。前进乘电梯下去，回到放映厅。隐约看见帘布下有人，过去一看竟然是施华德医生。医生把自己秘密实验室的钥匙交给了强纳森，却要走了他的左轮手枪，似乎要和这里的吸血鬼同归于尽了。尊重医生的意愿，回到上层的走廊，到尽头再调查管风琴，戴上眼镜，扳动发亮的部分打开暗门，进入下水道。

8. 卡法克斯

乘上木船前进，上岸后再次用圆筒钥匙开门（和上面的方法相同），回到卡法克斯的地下室。揭开旁边罩着的一块白布（如图十三），撬起下面的木筐出门放下，在筐子里依次得到剪刀、锤子和斧头。转身回地下室去，用斧头劈掉红色的棺材，拾起棺材板。再上楼去书房，用锤



子砸烂书桌，到屏风后面拔下蜡烛，再到里间剪掉窗上的布帘。回到木筐那里，把棺材板、书桌残骸和窗帘统统扔进去，用蜡烛烧掉他们。

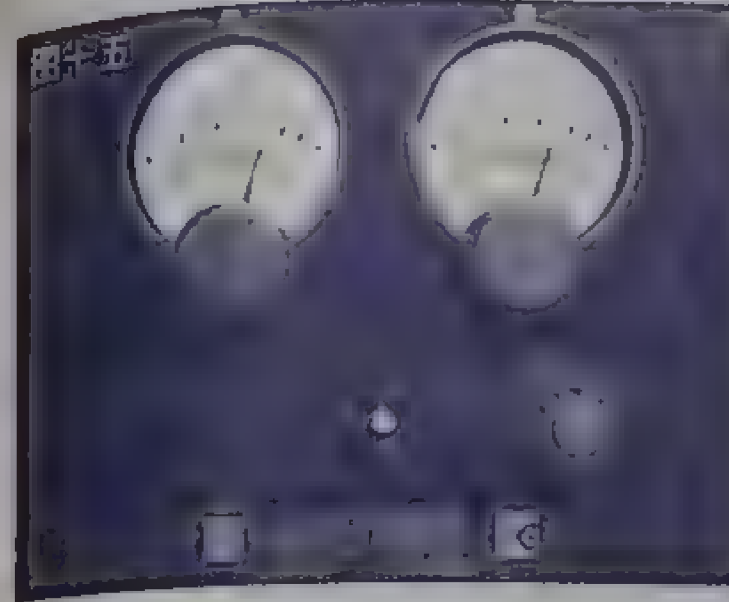
退到地下室，转身到正对的门前，在左边壁龛上取得钥匙开门出去。下梯子，转身扳动阀门，给水池蓄水。下水，潜入左边的水底，拨开一堆破烂，扳动隐藏的阀门。浮上水面透透气，从右边墙角下水，左转游进水道，在下水道上岸，爬梯子出来，返回精神病院。

9. 精神病院

直接去实验室，右边的柜子可以用施华德的钥匙打开了。掀开下面的布帘，原来是个小型的暗房，在左边的装置上使用底片，在右边打开红灯，冲出照片。出暗房来，打开上面的装置，看一下纸片上的说明，我们要装配一台“先进设备”了：1）拿起右边的马蹄铁装在装置的上部，调节刻度盘，把数字调到8；2）装上螺丝刀一样的部分，调节它的刻度到4；3）把安培表和变阻器装上，调节刻度到7；4）把马蹄铁上的天线卸掉，装上音叉。现在一台吸血鬼探测器就做好了（如图十四）。拿起摇把，收起探测器，从墙角再次进入下水道。



下去就看见一大窝老鼠，正好叫你们尝尝这仪器的厉害：到物品栏把摇把和探测器组合，调查探测器，把面板上的开关扳到左边，将出现的天线图案对准老鼠，等探测器放绿光了再次打开面板，把刻度盘的指针调节到和左边一样，再把开关扳到右边，对着老鼠使用，老鼠



就踩了（如图十五）。

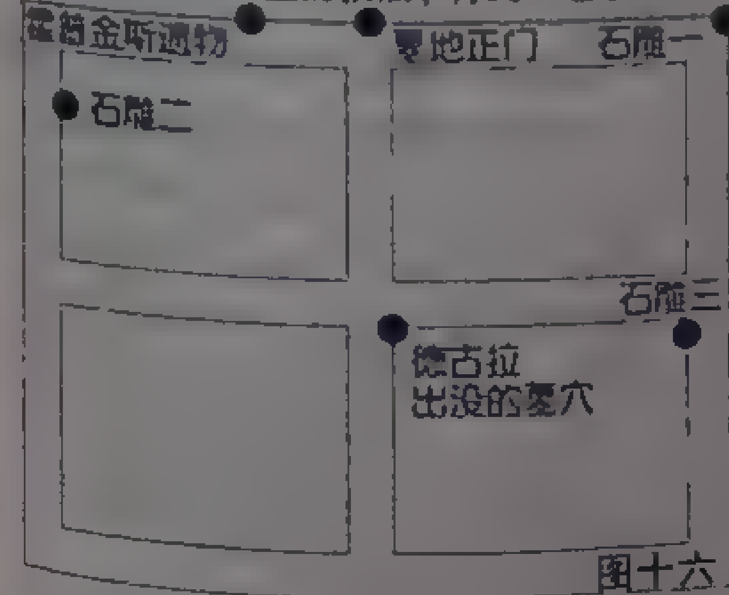
到杀死比尔的地方，在控制板上使用钥匙，拉起右边的电闸，进入新开辟的通道，一路前进，再次来到海格特公墓。

10. 地下采石场

先到墓地大门的左边去，调查墙上的黑色石板，取得霍普金斯留下的龙戒指和字条。试着进入德古拉出入过的坟墓，但是一到门口，墓地里的石雕就开始发难了。把吸血鬼探测器装备上，找到这三个兽首石雕像对付老鼠那样摧毁他们。（其中两个位于墓地外围的门楼顶端，一个在墙角高处的石柱上，具体位置如图十六。）进入墓穴，调查石床床头的人像机关，按照霍普金斯的字条输入密码，打开一条通路。（现在可以打开红色记事本戴上眼镜研究一下密码和人像机关的关系。）

出来竟然来到了采石场，难道发生了时空转换？沿楼梯下去，来到一扇铁门前，调查门上的人像开关，戴上眼镜可以看见人像下颌的图案。现在可没有现成的密码了，不过“红宝书”里有线索呀，翻开到有月相的一页，查看这个图象所对应的字母，在左边找到这个字母的位置，取字母后的四位数字，从人像的左上角开始按顺时针顺序添进去，开门（如图十七）。

进去沿着通道前进，在尽头的筐里找到铁锹和撬棒。返回出门，下梯子来到坑底。从正面爬上石头堆，右转，转身取得锤子和凿子。用他们打开旁边桌子上的抽屉，得到一卷引线。再

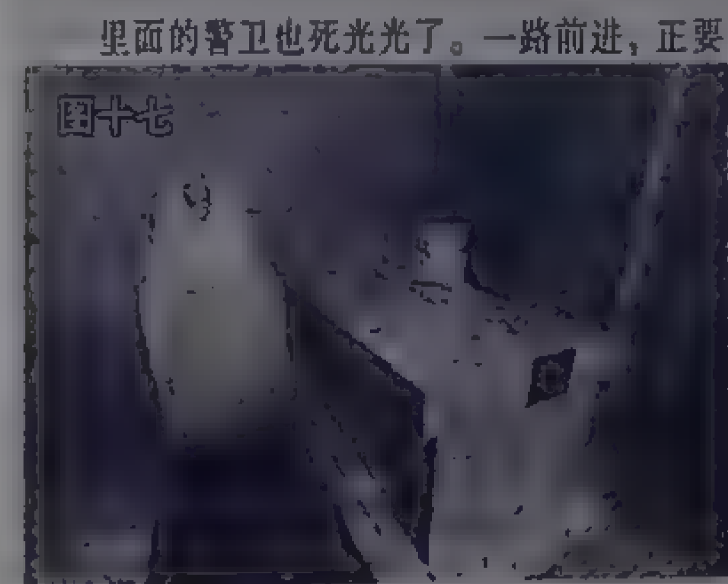


图十六

凿下抽屉最里边的铁条，拉一下抽屉，打开一个夹层，拿到小钥匙。往右走一步，用钥匙打开桌边的箱子，得到炸药。再往里走，撬开一块石头，拿到引爆器。返回密码门里，到尽头的头像那里，把炸药放到人像的嘴里，给它装上引线，最后装上引爆器。把炸药引爆，在瓦砾堆里拾到一块宝石，进入新开辟的区域。

右转，把宝石嵌到浮雕的眼眶里，打开一道密门。门里是一道长廊，从这里可以清晰地看到牢房中的累累尸骨。沿着长廊走到尽头，从栏杆破损的地方进入牢房里，在白骨中行进。调查第一个拐弯处地上的尸骨，在地下挖出一块腿骨。同样在第二个拐角处挖出头骨和一卷羊皮纸。出牢房到正中有骷髅装饰的门前，右转进警备室。在桌子上取得灯笼和弩，抽屉里有一枚勋章，爬上桌子拿到一筒箭。从警备室出来，就地研究一下那卷羊皮纸，然后把骷髅头放在地上，将腿骨和勋章组合插在骷髅头上，点燃灯笼放在头骨后面的地上。灯光透过勋章折射到骷髅上，开门（牢房示意图如图十八）。

里面的警卫也死光光了。一路前进，正要

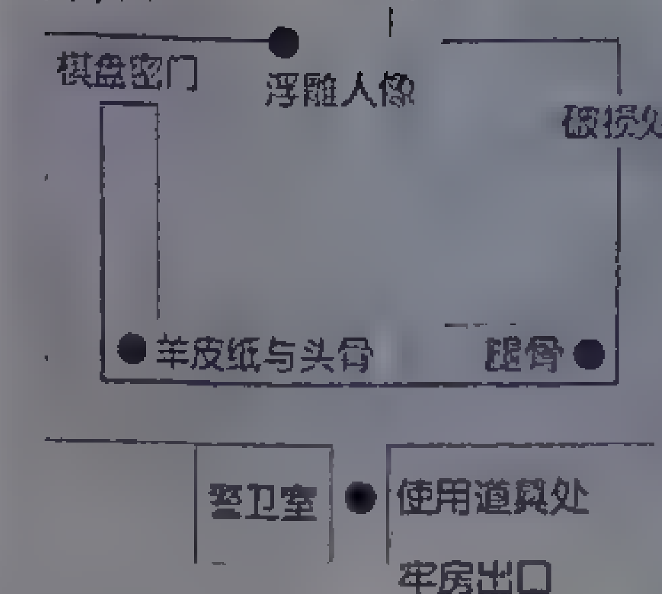


进入通道却传来了怪物的叫声，弯弓搭箭，再把杀鬼溶液沾上，抬头把这个不知死活的家伙超度掉。进入通道，来到一具全身被绑缚的骷髅前。调查他的脸部，在嘴里取得一块宝石，却引发了塌方，别无去路，只有走进黑暗中的通道。

11. 德古拉城堡

出来是一片墓地，在一代里，龙戒指就是从这里发掘的。绕到那座被铁链捆绑的墓穴后面，挖开墙角的雪取得壁画残片。转身在拐角的墓碑后面拿到握着十字架的铁手臂残块。从左边的墓穴里可以得到一些背景信息。回来，下到龙戒指的挖掘现场，把壁画修补好。壁画轻移，似乎风平浪静。退出来站在墓穴边，戴上眼镜往墓园大门的方向看去，原来吸血鬼的世界里这么不平静（如图十九）！把手臂残块伸过去，锁住墓穴的铁链蹦断了。进入墓穴，调查右下角的区域，找到出路前进。

从墓穴里出来，却来到了德古拉的城堡。

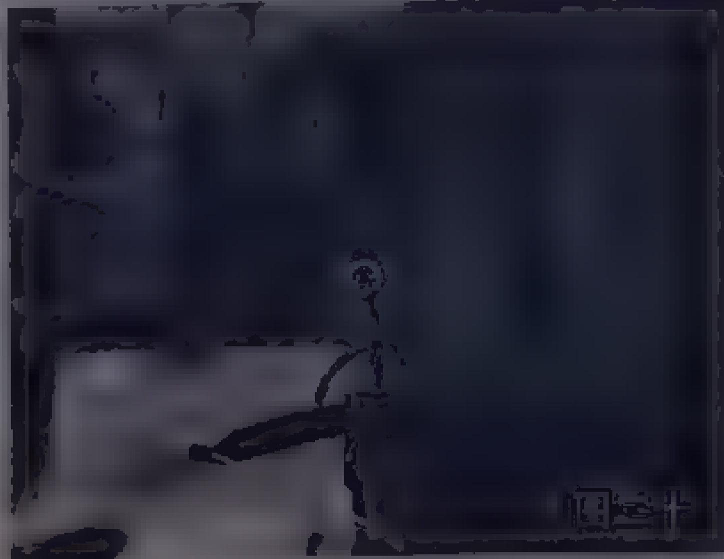


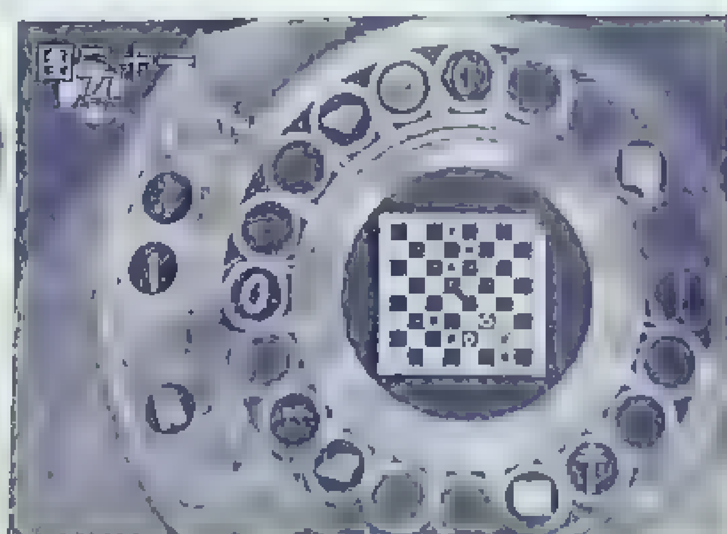
一周之前刚刚在这里死里逃生怎么又回来了……穿过墓地进一角的铁闸门，下楼梯，女巫朵尔可还在那里。过去和她说说话吧，依次把羊皮纸和骷髅嘴里的宝石给她看，她会给你一些有用的提示。但是德古拉的帮凶却趁其不备捅了她一刀！弥留之际的朵尔可交给强纳森一枚魔法戒指，然后闭上了眼睛。

原路追出去，女妖怪已经在墓地里筑起一道屏障，挡住去路。无奈踏上右边的台阶，戴上眼镜，用女巫的戒指开门。在通道尽头得到带抓钩的绳子，将它和弩组合，出门把绳子射到对面的二楼阳台上（如图二十），攀着绳子过去，进入旁边的门。

里面别有洞天，径直前进，打开对面的柜子，得到印着棋盘的纸。撬开左边的小机关，又得到一卷羊皮纸。将在牢房得到的羊皮纸叠加在上面，变换纸的位置，可以看到罗马数字和几何图形的关系（小羊皮纸可以翻面）。退出来，调查旁边书架正中的木板，打开一个面板，







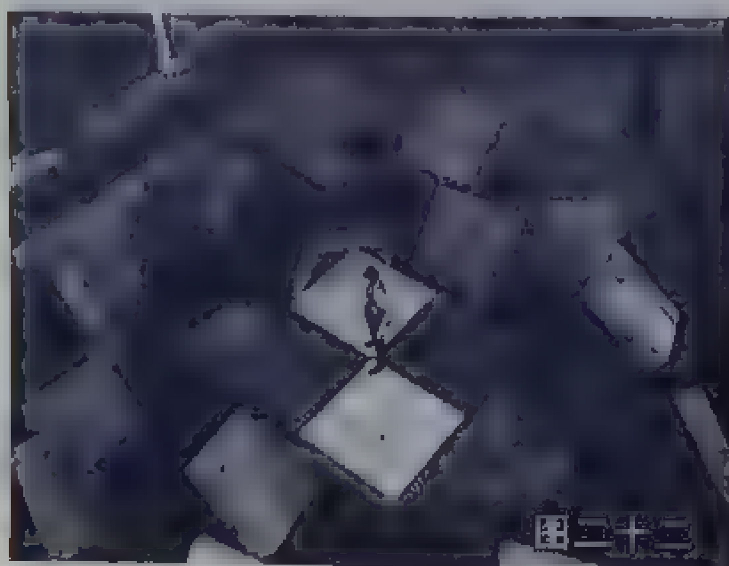
按照罗马字的顺序按下相应的几何图形，得到黄金十字架。出图书馆，攀绳子到屏障的中央，跳下去，调查其中一个墓穴，撬开石板，在尸体的胸口得到一枚勋章。回去戴上眼镜看看屏障中央的空地，可以看见一个五角星的图案，将刚刚得到的勋章和黄金十字架组合，放在五角星的中央，将屏障破坏。

从墓地外的小门再次进入，上二楼阳台，再次进入刚刚的图书馆。用眼镜和黄金十字架打开右边被锁住的门，来到棋盘前。把棋盘纸衬到棋盘下面，按照"红宝书"里的图案，按下A至H的字母(FBHEACGD)。取出棋盘纸，上面已经打满了洞。出门下楼，来到大棋盘跟前，按照棋盘纸的提示，小心翼翼地走下去（如图二十一），没想到走到中间却发生了意外。不要惊慌，拿出望远镜四处了望一下，发现前方的门很可疑，戴上眼镜使用魔法戒指，走过临时通道，用眼镜和黄金十字架打开前方的门。

12. 云中城堡

进门到左边拉下开关，到缆车里去拉闸，乘着它来到高不可测的阴森城堡。霍普金斯飞身堵枪眼救下了强纳森，自己却不行了，临死给了强纳森一把钥匙(怎么都是这一套)。回到缆车里，拿起梯子架在后窗上，爬上车顶，再爬上横梁，到另一边去爬上屋顶。

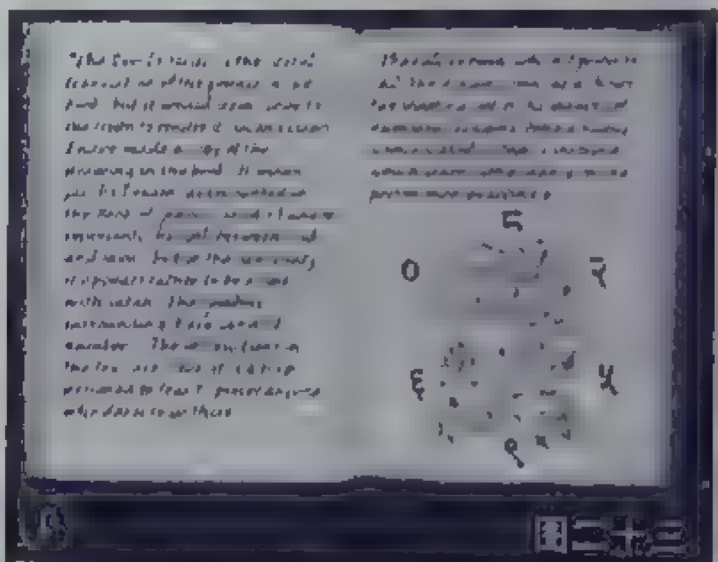
冤家路窄，一代里的敌人都在屋顶上呢。绕到圣约翰斗恶龙的雕塑后，把地上的雕像头推下去可砸死一群人。(如果时间不够可以save再load，时间槽就不见了。)沿着这条路下



去可以拾到木板，再往前在炮塔里得到铁锅返回去。把木板搭在碉堡右边的大坑上，走过去调查大炮，取得炮弹。返回来撤掉木板下到大坑里，调查黑暗的角落得到碎木条和一面壁锅。用铁锅在碉堡的正面凿一个洞，到拿到铁锅的炮塔里，把它填入炮膛，再填炮弹、塞锅子，在大炮底部点燃碎木条。一炮过去，给霍普金斯报仇了。

出来炮塔走右边，半路上又拾到一块木板。下坡到大坑前，用这两根木头"过河拆桥"般地对付过去，到炮塔里看看自己的"杰作"，在尸体的腰间取得钥匙。出来到对门用霍普金斯的钥匙开门，进升降机，开动开关下降，到底后插入刚刚得到的钥匙，按下上升的开关后出来，让升降机自己上去。前进到吊桥前，用望远镜观察发现吊桥被铁链牵拉，用普通的弩箭射下吊桥，来到一个三岔路口。

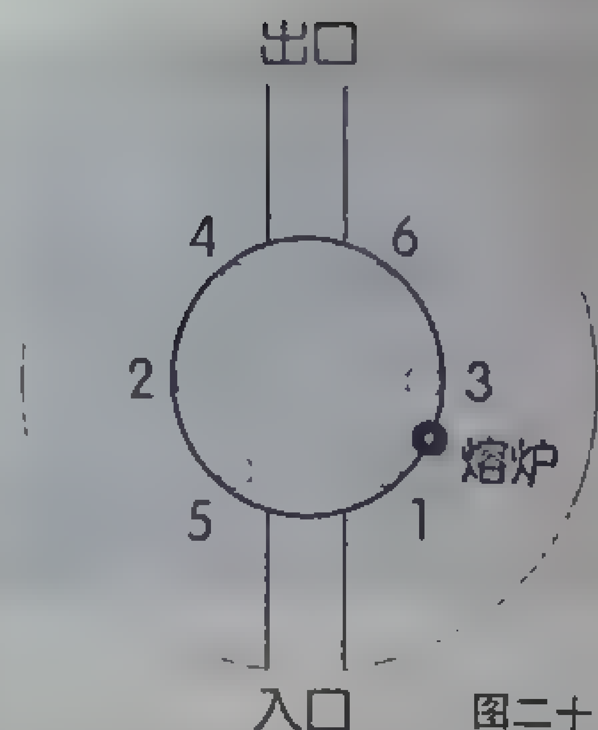
路口上有一个机关，先不要管它，从右边



的楼梯下去进门，左转在尽头取得骷髅头，回来下楼梯前进……怎么又OVER了？反省一下：每阶楼梯上是有编号的，这些符号在哪儿见过呢？对了！翻开绿色封面的记事本，对照记事本中的符号(如图二十二)，按1、3、6、7、9、10的顺序下楼梯，到底部会听到声响，现在就可以前进了。(如果中途你无法确定自己在那一阶楼梯上，可以把鼠标尽量往下拖，鼠标无法拖动时所在的位置，就是你所在的阶梯。)左转到人手跟前，先把骷髅头放上去，再用撬棒打碎头盖骨，取得一只把手。

回三岔路口，走左边下去进门到一个充满岩浆的房间，拉一下门边的拉环会出现道路，到中间去，你必须在给定的时间内按照一定顺序拉下6个拉环，阻止岩浆的流出(如图二十三)，成功后得到第二个把手。

回路口走剩下的那条路进门，里面竟然有变异的生物。到台子跟前取把手却被一个克隆的强纳森阻止了。后退一步，戴上眼镜在右边墙上找到异形的"嘴"，用带杀鬼溶液的弩消灭它。在左边墙上也有一个，先用普通弩箭射它，



图二十四

再将注射器和杀鬼溶液组合给它打上一针，总算制服了，拿到第三个把手回三岔路口。

打开路口中央的装置，把三个把手依次插入，在它下面的三个抽屉里得到三个模具。到有岩浆的房间，将模具放进熔炉的下部，再把三个把手放进上部的熔炉里，盖上炉盖推动右边的开关，两条火龙过来一顿狂喷，最后打开模具得到一个大把手。回路口把新把手安在装置里，升降机升上来了。从岩浆房间的另一个出口出来，来到三岔路口的下一层，在这里坐升降机下去。

13. 最后的圣坛

一下来强纳森就成了女妖的战利品，被带到德古拉面前。米娜就在旁边，但是她似乎死心塌地跟着德古拉了，因为被德古拉施了魔法嘛！把结婚戒指出示给她，米娜就清醒了，还和强纳森缠绵起来。德古拉大怒，就要下毒手了，赶快把六角形的宝石嵌到德古拉的座前。德古拉被制约住了，大地开始震颤，倒塌的雕像掉下来彻底刺穿了德古拉的心房，一切都结束了。

而地动山摇也改变不了两个年轻人的感情，他们终于团聚了。

注意事项

玩过了二代，你也许会觉得一代里的谜题有些小儿科。二代的谜题复杂而困难，还好跟西方的神话故事联系不大，不会叫我等炎黄子孙不知所云，而且给足了线索，就看你发挥如何了。如果遇到了难题，就赶快翻翻物品栏里的两本记事本，大部分的题目都在那里有答案，甚至专门有一页在介绍圆桶钥匙的使用方法，就看你能不能看得懂了。还有就是遇到过不去的地方，先到处看看有没有漏掉的线索，有没有没拿到东西，如果没有那就换个物品组合试吧，你能想得到要用火柴盒和方糖去抓一只苍蝇才能叫霍普金斯开口吗？■

职业杀手代号47

文/布丁小子　编辑/游骑兵

朋友，你想亲自体验电影《007》或是《谍中谍》里的特工、杀手的生活吗？你可以轻松打通《神偷》等类游戏却苦于没有替代品(应该叫超越创新品)吗？那么告诉你一个好消息！动作特工解谜冒险加第一人称射击类游戏——《杀手代号47》——最适合你了！运行此游戏推荐PC内存越大越好，鼠标最好是滚轮鼠标（作用详见下文），为让玩家感受游戏精髓，请无论如何不要使用任何秘技和修改器！警告：此游戏难度很高(尤其是最高难度)，所以无耐性者止步！（由此引发自虐症，本人、杂志和游戏公司不负一切责任！）

一、练习关 *training*

任务：离开研究所

简报：你是博士研究出的第47号机器人(但你自己并不知道)，博士为了测试你的能力并满足他的野心，故意将你从他的研究所放出去完成他给你的一系列杀人任务。

流程：扩音器里传来的博士的声音将你吵醒，铁床自动打开，你从密室里出来到洗手间，换上放在木椅上的杀手制服——黑色西装加领带（47的换衣速度可是够快），再向前走过两扇门乘电梯下楼，到达博士为你准备的第一个杀手训练室——近身武器训练室，拿起桌上的匕首在假人的正前方刺数次，直到系统提示你可以用下一样武器，再拿起杀手专用钢丝在假人背后勒数次，直到系统提示你可以用下一样武器（注意：这两种武器可无声消灭敌人，匕首是在敌人身后"抹脖"）。

这时开门继续向下一个门走，你会看到木箱上的几种手枪，其中意大利名枪伯莱塔M92和它的消声型（BerettaM92\



换上衣服他就会把你当成自己人

BerettaM92SD）将是你今后最常见到并使用的手枪(几乎所有敌人的手枪都是伯莱塔M92)，手枪还可以手持两把，方法是手中先拿一把然后再从地上拣起另一把。前面有射击靶可以让你练习，左侧显示你的环数。

继续走，走廊的箱子上放着大名鼎鼎的乌兹冲锋枪(uzi)，这把枪在游戏的前半程是47的好伙伴，很多敌人都用它，它射速较高、弹量足(30发)，而且很重要的一点是可以揣在47怀中（普通敌人无法发现），这样的枪理论上可以揣无数把（47也可以算上是个小魔鬼终结者了），只可惜不能双手各持一把。

继续走，可到一模拟巷战的训练室，在这里47可以练习一下快速反应时的射击，走过这里上电梯，你会看到极其丰富的高级武器（这里只是游戏中所有武器的一部分），有我们十分常见的俗称"喷子，暴力，霰弹"的shotgun，及俄罗斯现役名枪AK103型突击步枪，和在电影里常见的R93sinper狙击枪。这里还是有射击靶，要注意的是狙击枪射击时的抖动和突击步枪在射击远距离目标的散射。

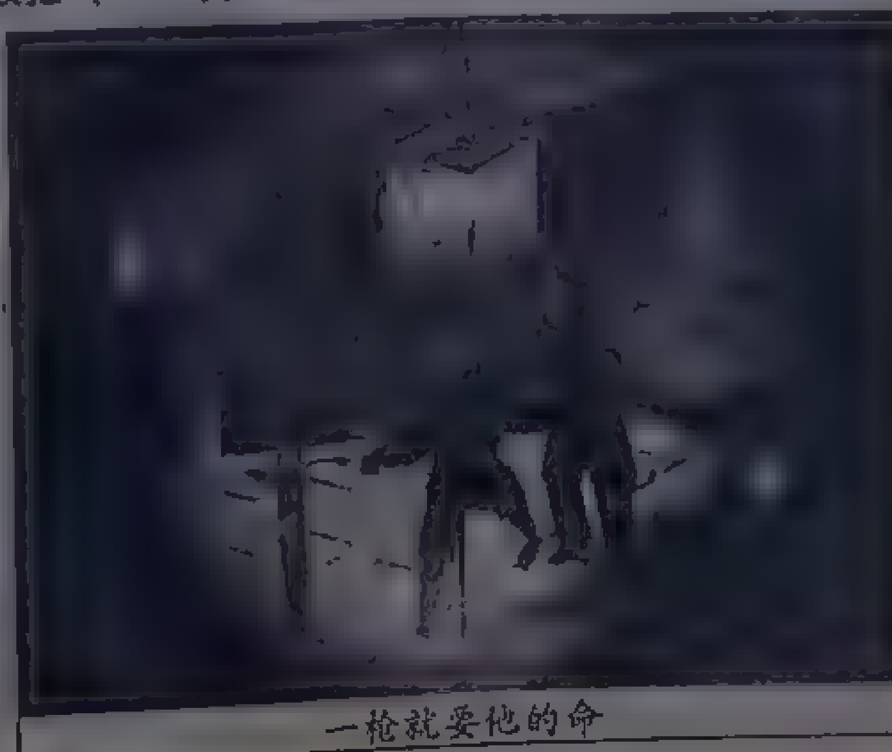
接着再上电梯，到达一走廊，这里有一名研究所的工作人员。不要尝试在背后杀死他，他的电棍会一下将你击倒！杀死他后，换上他的衣服(方法是鼠标指向他发生变化时，按右键再选择，这是以后最常用的生存手段)，这里你也可以试一试拖动被击毙的敌人(方法也是在调查他身体时有选择)，然后走出这个走廊，看到铁栏杆外的工作人员，他会过来给你开门，然后沿走廊走即可过关(我在这里是用枪对准他的后脑勺就是一枪，哈哈，痛快)。

二、*Kowloon Triads in Gang War*

任务：1. 消灭红龙帮小头目

2. 安全离开

简报：这是你到香港的第一个任务，消灭去和上海帮碰头的一个红龙帮小头目，以



一枪就要他的命

最终消灭红龙帮

流程：出来后沿大路走到楼群中一佛教祭坛，在祭坛北门的胡同里有部简易电梯，乘电梯到楼顶，把箱子里的狙击枪装好，一会儿会有一辆加长林肯车在祭坛南门停下，上海帮的小头目下车进入祭坛，他不是目标不要理他，随后红龙帮的小头目也乘车到达祭坛，等他走到佛像前和上海帮头目聊天时对准头一枪即可，这时会有上海帮的直升飞机飞来寻找你，快扔了枪，按原路返回汽车，即可完成任务。



等车走到三人中间再引爆炸弹

还有一种方法又酷又快又省钱，就是在任务交代及买武器时不要买狙击枪，只买一把伯莱塔 M92 手枪（不要忘了买 15 发子弹），任务开始后走到南门口装做没事的样子等着，当红龙帮小头目下车时（《上海滩》里许文强怎么死的大家还记得吧）你突然掏枪向他疯狂射击，不要管他旁边的保镖，把他击毙后立刻原路返回。

三、*Ambush at the Wang Fou Restaurant*

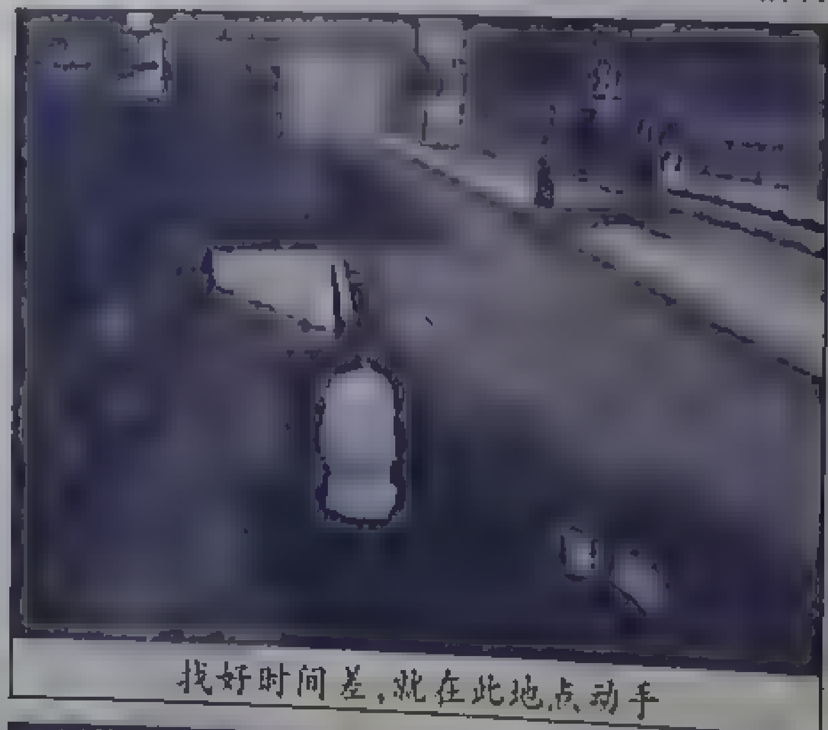
任务：1. 消灭上海帮小头目

2. 消灭上海帮成员

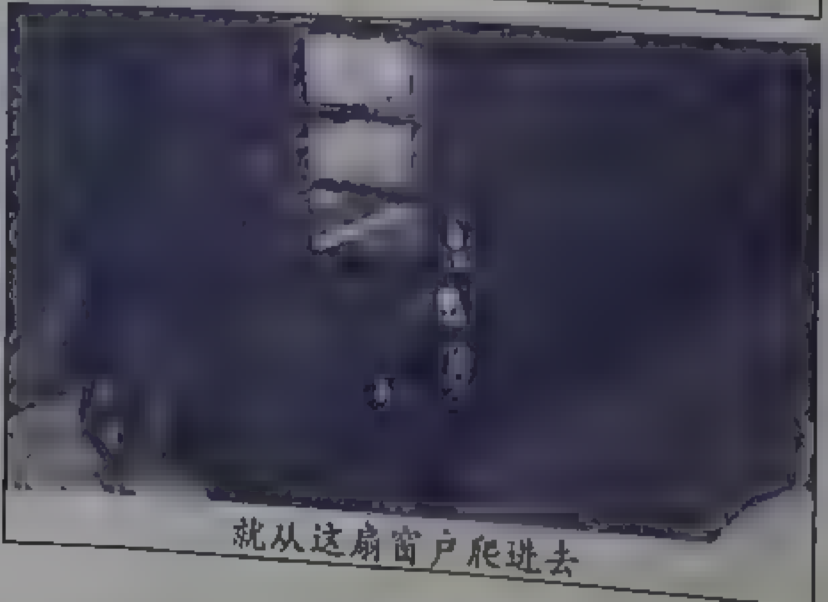
3. 安全离开

简报：上海帮小头目去红龙帮总部"王福饭店"赴宴，你要伪装成一个上海帮司机在车上安装遥控炸弹，把小头目连同他的成员一起送上西天！

流程：出发后到王福饭店对面弄堂里的下水道旁等待上海帮的司机来解手，等他进入弄堂时系统会有提示，他来后就会在下水道上解手，这时先不要急于下手，等那位悠闲的市民溜达过去再下手（随地大小便该杀！），最好用消声手枪。把他杀死后换上他的衣服，再慢慢走回车旁，等那位留守的保镖转到另一面时拿出遥控炸弹，装到驾驶室里，然后立刻回到出发地点，面向街口站岗的几位上海帮成员。一会小头目的汽车到达这里，快掏出遥控器，在车从几位上海帮成员中间拐弯时启动遥控炸弹，将小头目连同成员一同炸死，回到汽车旁，任务完成。



找好时间差，就在此地点动手



就从这扇窗户爬进去

四、The Massacre at Cheung Chau Fish Restaurant

任务：1. 消灭红龙帮小头目

2. 隐藏红龙帮小头目的尸体

3. 消灭警察探长

4. 把红龙帮的信物"中"字球放在饭店内

简报：黑帮和警察一直有长期的地下交易，这次在老地方碰头，你要杀死前去碰头的红龙帮小头目，并伪装成他去和警察探长碰头，杀死警察探长后把红龙帮信物放在饭店内离开，借此陷害红龙帮。

流程：出发后立刻到地图右上角的街边，看到红龙帮小头目后慢慢在他身后跟着他，这时会有一警察巡逻至此，还有一老汉路过，这两人从画面上远离的一小会儿有一个时间差，掏出消声枪把小头目杀死，然后把他拖到路边的下水道内，记住，是下水道里面，然后换上他的衣服，拿起他身上的红龙帮信物——写有"中"字的小球。

前往饭店，先不要进屋，到饭店后面，趁巡逻警察的空当从厕所窗户爬进去，把武器扔在地上，再跳出来，出来时要小心警察，然后进门，在门口会有警察对你进行搜身，进入屋内后把"中"字球仍在桌子上，然后和警察探长说话，47 提出要去厕所，在吧台处要来了厕所钥匙，进入厕所拣起枪后，拿着枪一边向着探长开枪一边从厕所里走出来（太酷了），此时门口站岗的警察乱成一片，把探长打死后，一枪打碎饭店的玻璃，跳出来，什么也不要管向着出发点的汽车狂奔，任务完成。

五、The Lee Hong Assassination

任务：1. 找到安全的化学品

2. 找到安全的地点

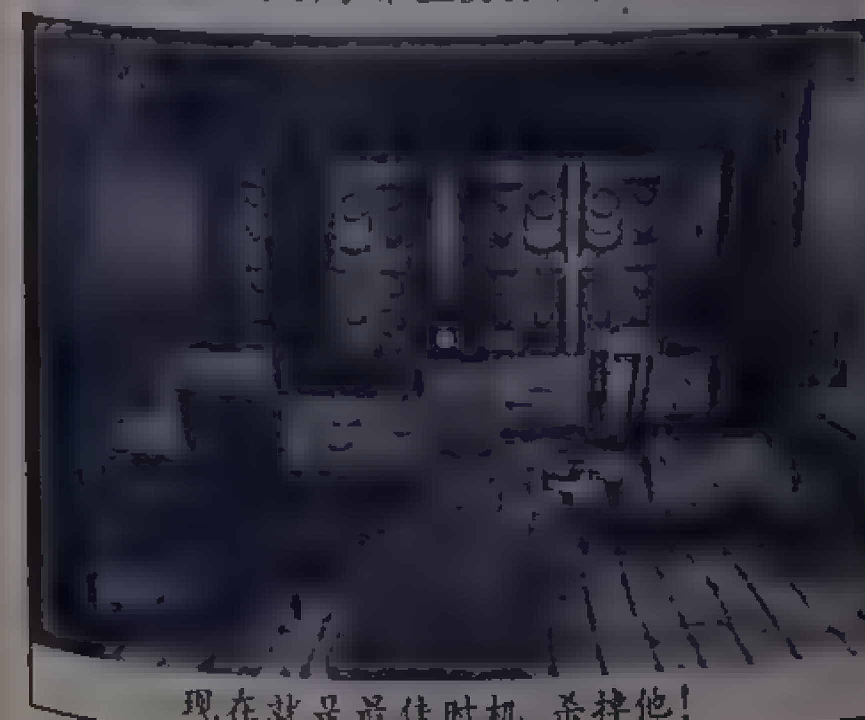
3. 夺回古玩翡翠龙

4. 干掉李洪

5. 解救经销商

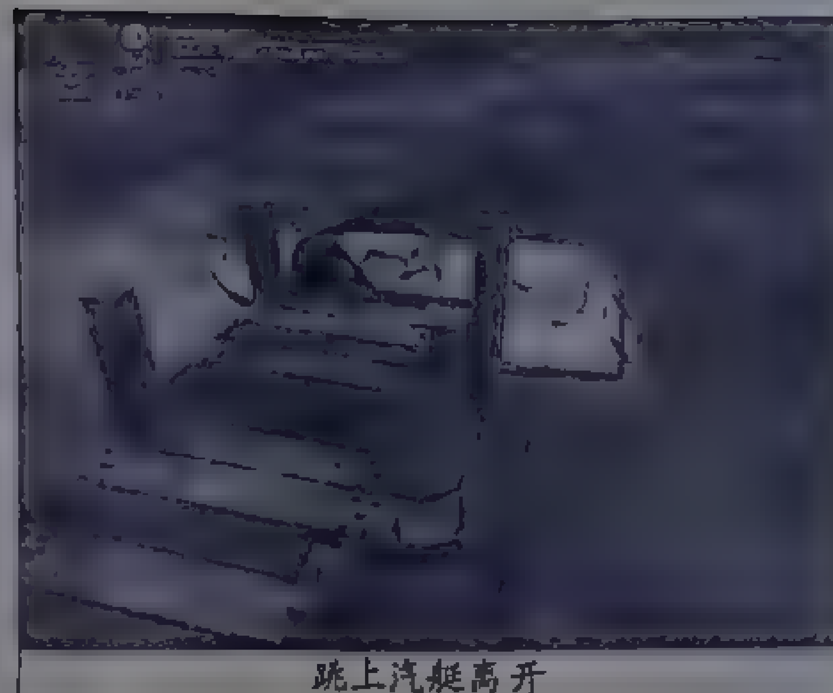
6. 安全离开

简报：这是你在香港的最后一个任务，也是最艰巨的任务之一，你要潜入红龙帮的总部"王福饭店"去干掉李洪，救出经销商和妓女，夺回古玩翡翠龙并安全离开（此关一定要买足子弹，带上防弹衣，死后要记得按空格键继续）。



现在就是最佳时机，杀掉他！

流程：开始后大街上没有人，直接进入"王福饭店"，进入门口大堂，到里面吧台向侍者要一张妓院的门票，然后先到附近的厕所内慢慢守侯，把陆续前来的两位服务员杀死，回到门口大堂，进入东面有两名保镖看守的妓院大门，沿旋转大道下到底层，那个胖子是妓院的老板，进入他身后的门，一直走，最后到达妓院内，有一半老徐娘和你要营救的妓女在等着你，和老太婆说话后跟着妓女进入房间，关门后和她对话，他会给你李洪藏古玩翡翠龙的保险箱的密码。出来时再杀死走廊的那名女保镖，再出门杀死门口独立的保镖，并换上他的衣服；然后跟着她从妓院后门走，从一铁丝网后的梯子上跳到另一面饭店后院。



跳上汽艇离开

下来后干掉后院唯一的一名敌人，再换上他的衣服（红龙帮制服），拿着他手中的武器，这把枪就是在世界任何冲突地区你都能看到的一代名枪——卡拉什尼可夫突击步枪即 AK47！火力很猛，枪声很响，使起来很是过瘾。妓女在后院的大门旁等你，对话后她亲了 47 一下（让这个人造人很是受不了）逃走了。从厨房后门回到饭店内，在厨房里用无声武器击毙那名唯一的保镖，厨子不会管你。

下面去找翡翠龙，藏翡翠龙的保险箱共有 4 个，翡翠龙会随机出现在其中一个保险箱内。地点分别是妓院内、妓院老板身边的门内、红龙帮成员休息区内（妓院后门的平台一大红门内）和饭店内一假山大厅附近（最难得）。若翡翠龙不在前三个地点，你最好重新开始，因为第四个地点十分难闯。每个保险箱都有人看守，从正面瞄准看守的一枪杀死他即可。

拿到翡翠龙后回到饭店的主厅，在一漂亮双大门旁的半大木门里是调料室，和里面的老头对话，把翡翠龙交给他，可换得毒药一瓶，几分钟后，李洪就会和他的胖子保镖从漂亮的双大门里来到主厅吃饭，这里有两种方案：

一、按剧情回到厕所把事先杀死的服务生的衣服换上，来到厨房，厨子会叫你把饭拿过去给李洪，这时你把毒药悄悄放入碗中，拿给李洪，这时有段电影，那保镖要先尝一尝，发现有毒，这时李洪逃跑，47 刚要去追，却被胖子保镖死死抓住，47 以一酷毙了的动作杀了胖子，可是要到最后才能杀李洪，比较麻烦，但是影片精彩，不容错过。

二、离着门远一点（胖子保镖会认出你）等李洪来了后先向他狂扫（杀死他后要拿走他身上的信），再猛击胖子保镖头部（因为胖子身体可承受 20 枪以上），这个方案最实用。

最后先到地下室内在一有人看守的小屋内（杀了看门人）救出经销商（这个只穿着美国短裤的男人还真看不出来是经销商），然后在地下室内仔细搜索，找到 AK47 的所有弹夹，看好地图直接从地道去李洪的住宅，上电梯前作好最后的准备，即将发生无法避免的恶战，电梯升上去后最好只待在电梯内，慢慢地消灭所有一层的人（如果这时还没有杀死李洪，就要再杀上二楼），从电梯旁边的小电梯下到别墅的小码头，杀死这里唯一的看守，走向汽艇，47 纵身跳上汽艇，任务完成。

本关设计得很优秀，有难度有好剧情，方法也有好几种，我通关达到十余次，完全是硬摸索出来的，不知你在打通这关后是否也会和我一样长长地喘了一口气呢？

六、*Find the U'wa Tribe*

任务：1. 夺回部落圣物

2. 把圣物交还部落

简报：你首次来到美洲的热带雨林中，对

简易操作说明

鼠标移动	控制视角
鼠标左键	武器使用/选项确定
鼠标右键	打开可用物品的操作栏/状态、选项取消
鼠标滚轮上、下	武器物品栏光标上、下

数字小键盘区

[8]	向前跑
[5]	向前走
[2]	向后退
[1]	向左横移
[3]	向右横移
[4]	快速左转身
[6]	快速右转身
[7]	向左探头看
[9]	向右探头看
[+]	蹲下
[/]	切换为鼠标瞄准视角
[-]	扔掉手中武器、道具
回车键	使用最近的可用物

特殊键区

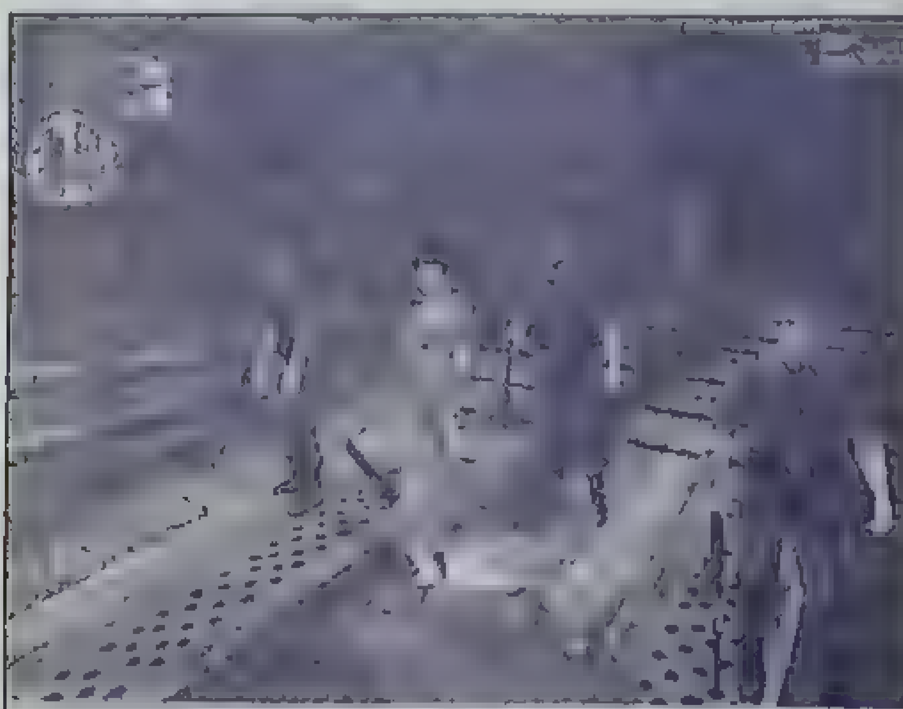
[insert]	将武器、道具收起
[home]	给武器上子弹
[pageup]	武器物品栏光标上
[pagedown]	武器物品栏光标下
[M]	打开地图

操作要领及注意事项

鼠标指向物品时如果鼠标上多出一蓝色方块，既表示此物品可用鼠标右键来调查。此游戏的鼠标移动速度原设定很低，玩惯了 QUAKE 等主视角射击游戏的朋友会很不习惯（尤其是发生枪战转身时），大家应试着习惯用 [4] 键和 [6] 键来快速转身，但千万不要调高鼠标移动速度！不然很多种武器，尤其是狙击枪将无法瞄准目标！（此游戏占内存特大，还要用大量的硬盘空间做临时文件式的虚拟内存，游戏时内存经常和硬盘交换文件，此时 CPU 占用率极高，将产生严重跳格现象），枪战时子弹击中心脏或头部可立即将敌人击毙。每关开始前要认真看任务地图，熟知重要地点。每关最后离开时如果过关会自动读取下一关的画面，如有任务没有完成，则会显示没完成的任务，并重玩这一关。执行任务时若代号 47 杀手不幸死亡，按空格即从开始处立刻复活，可以接着打，但有次数限制，按 [shift] + [esc] 是从新玩。

付这里的贩毒组织。贩毒组织掠夺了当地土著部落的圣物等一批药品，但运输的飞机却坠毁了，你要夺回这圣物。敌人的装备和水平明显提高，而且你将接触很多大式装备，建议装备指南针

流程： 首先到地图上标有空投武器弹药的地点去一趟（只去一个地点即可），杀死空投箱旁的看守，换上他们的制服，然后到地图上标明圆圈的地带，那里就是飞机失事的地方。悄悄地杀死几名守卫，有可能还要发生小枪战，在飞机货舱里拾起部落圣物，再向地图西南方小河上标有桥梁（只是一条线）的地方，那里有两个岗楼，一座被封锁的桥，桥上有几名敌人看守着一土著青年，天上还有直升飞机在巡逻。这里敌人虽不少，但很简单，只要求你枪法好


杀掉桥上守军，救出土著青年

首先爬到右面的那个岗楼上，用无声武器杀死哨兵，拿起岗楼上的狙击枪，下岗楼，再向后退十米远离桥，用狙击枪由近至远杀死所有的敌人（先杀另一个岗楼上的哨兵）。这时土著青年会跑回部落，不要管他，把敌人的武器挑好的子弹满的拿（当然是M16A2），因为下一关刚开始时只用这关剩下的武器，然后向地图右上角的土著部落跑去，进入酋长身后的屋内再出来，伴随着土著人的欢呼，47将圣物高高地举起，任务完成。

七、*The Jungle God*

任务： 寻找密道并杀死美洲豹

简报： 你要在部落后的遗址群里找到通向山那一面贩毒组织基地的密道，并杀死密道口的土著部落圣兽——美洲豹。


杀掉这只豹，秘密洞口就在它后方

流程： 由于你穿着他们的制服，所以不要紧张，直接向前走，在地图中部一大围墙的遗址的地道中再次找到M16A2和充足的弹药，继续向南走，在山脚下一个血迹斑斑的圆形小祭坛旁看到美洲豹，立刻将它杀死，这时山上的土著会立刻向你这个杀了他们圣兽的人吹毒箭，你要尽快跑到祭坛后山脚下的一个密道中，像坟墓入口，任务完成。

八、*Say hello to my Little Friend*

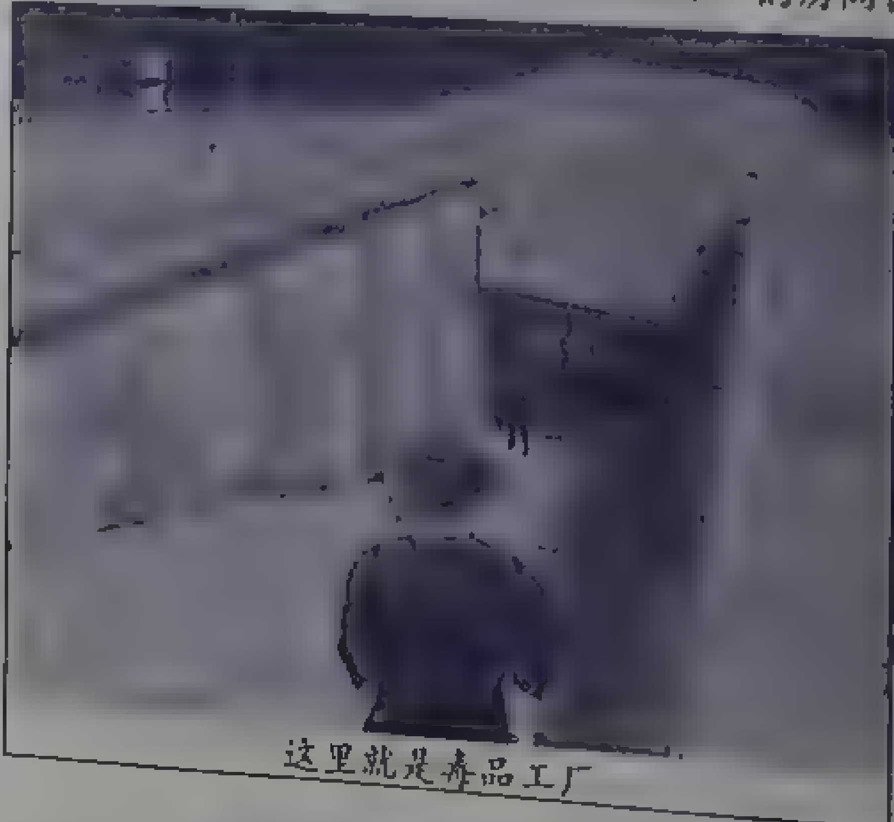
任务： 1. 消灭贩毒组织头目

2. 炸毁制毒工厂

3. 乘飞机离开

简报： 这是美洲雨林的最后任务，你要冲进敌人基地内杀死头目，并炸掉基地内的制毒工厂然后乘飞机离开。这关的敌人十分多，而且全是M16A2，对你的运动射击水平是一个考验。

流程： 你要先到地图正南端标有惊叹号的地点去取AK103突击步枪和充足的弹药，


这里就是毒品工厂

然后从正门走进去，不要开枪，在基地一个简易存货帐篷下找到一把伯莱塔M92SD消声型手枪，来到基地左侧的头目办公楼（一个二层木结构建筑），进去用消声手枪在背后逐个将楼里的守卫干掉，最后剩下的守卫就干脆和他们枪战，然后到二楼正厅的头目办公室，对完话后，他会手持轻机枪M60在左右两个掩体后跑动，并向你开枪，这里并不难，你只要趁他在跑动时连续向他开枪即可（每中几发子弹他就会向你喊话）。将他击毙后搜身，不要捡他的M60，拿起桌子上的炸药，走出大楼后，向基地西边杀去，那里还会有一个基地中的小基地，那就是制毒工厂，击毙里面所有的敌人，将炸药放在屋内的木箱上，再远离工厂，用遥控器炸掉工厂，再向基地东部的飞机场杀去，在机库里乘飞机离开，任务完成。

九、*Traditiond of the Trade*

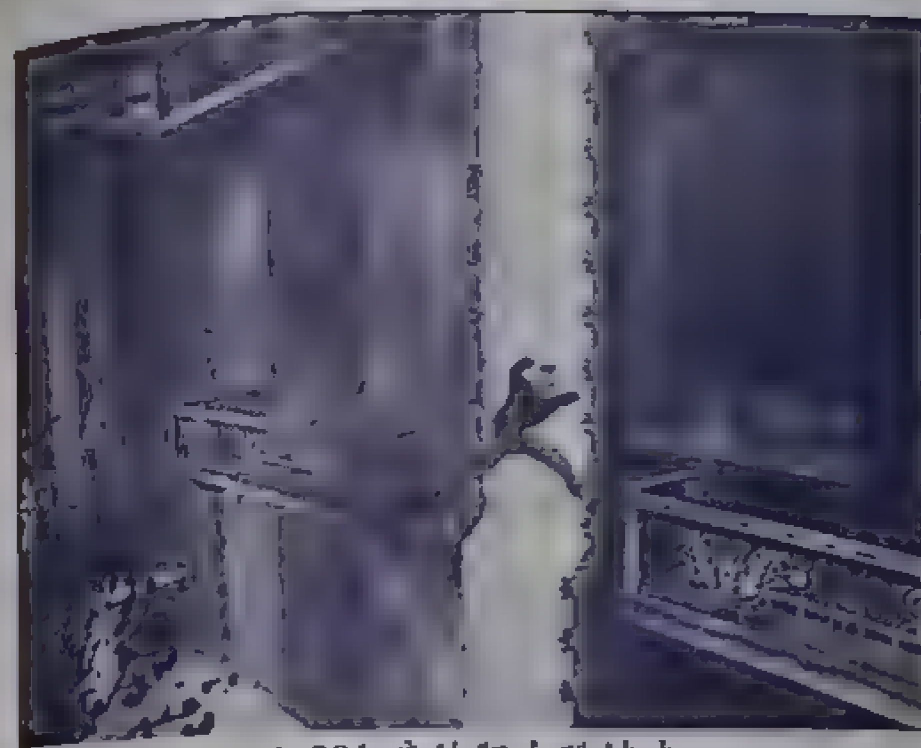
任务： 1. 干掉军火商

2. 夺走导弹

3. 安全离开

简报： 你要到戒备森严的赌场里去杀死前来实验室取导弹的军火商，并夺走导弹。这一关十分庞大，有百余间屋子，但任务并不复杂，只去几个地点，反复熟悉几遍即可。需要注意的是，这关有很多金属检测仪，所以一开始只能带钢丝绳去，武器在任务中获得。

流程： 进入大厅后向赌城总台询问军火商的房间，得知是203房。从大厅主楼梯向右到二楼右半部分，再向右转直走到尽头的走廊可以看到有一保镖把守的203房。记住这里后先到附近找一个服务员正在清扫的屋（这样的屋门把手上挂着请勿打扰的牌子）勒死服务员，换上他的衣服，再回到203室隔壁的202室，从阳台上跳到203室的阳台，悄悄地进入203室，勒死屋内的保镖，拿起屋内的皮箱和消声手枪，进入浴室杀死正在洗澡的军火商。


从201房的阳台跳过去

立即原路返回202室，收起枪，把在这一层一个巡逻的警察找机会杀死，再换上他的衣服，并藏到客房内。这时再到一楼（警察拿着枪金属检测仪不管），从楼梯底下右边的入口进入游泳池，在小更衣室换上短裤后进入游泳池，在男子一侧的桑拿室里等待一个穿紫色短裤的男子（他是研究员），等他进入后，47出来把门关上，再打开旁边桑拿室的高压阀，将研究员憋死，在他身上找到一把实验室的钥匙，换上衣服出来，持枪到五楼左上角的实验室内将保镖和秘书杀死，进入实验室，把导弹装入皮箱（方法是先扔下皮箱，捡导弹，再捡皮箱），立刻从五层的防火楼梯下到一楼的厨房内，从厨房后门垃圾场的胡同坐上来接应的汽车，任务完成。

十、*Gunrunner's Paradise*

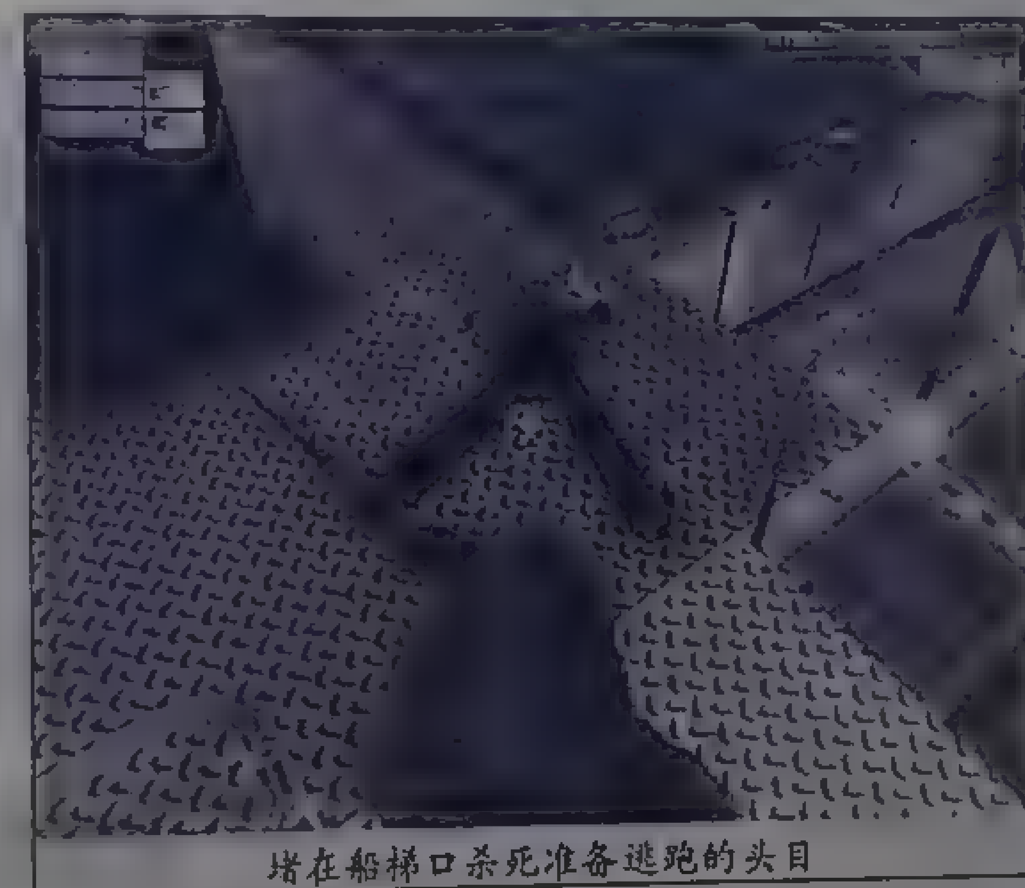
任务： 1. 把GPS跟踪器装到汽车上

2. 再把GPS跟踪器从汽车上移到钱箱里

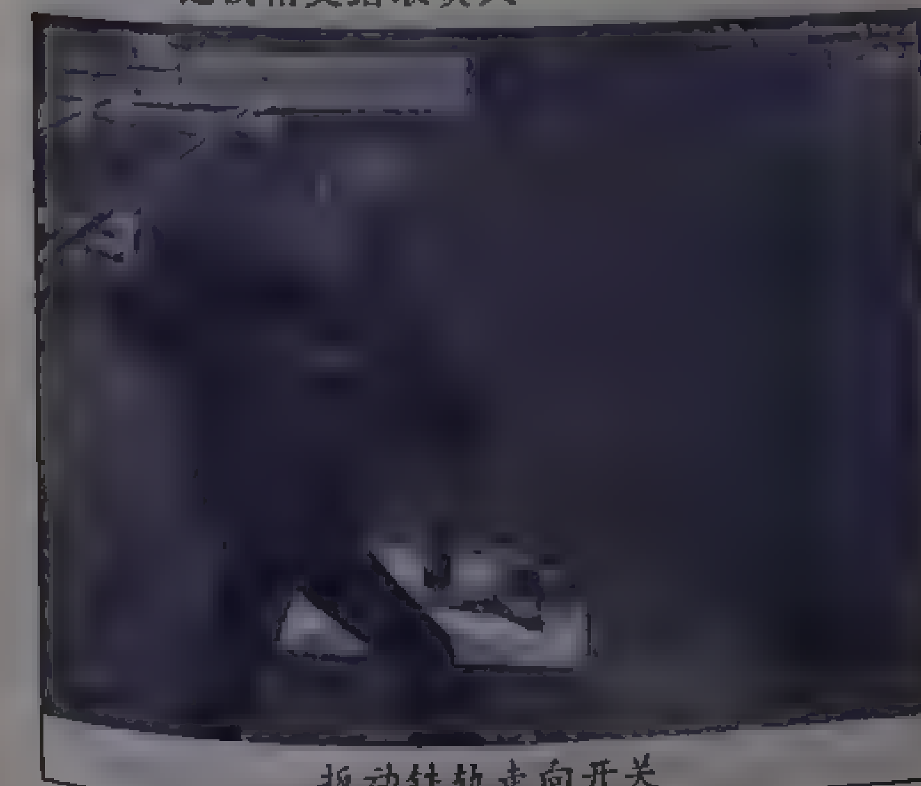
3. 把钱箱交给取货人

简报： 你要在小流氓的车上秘密装好GPS跟踪器，并跟踪他们到一车库，再把GPS跟踪器放到他们准备交货的钱箱里，给取货人，以达到跟踪他到恐怖分子基地的目的。这关只要注意在铁轨路口旁扳动把手控制火车走向即可。

流程： 一开始向前走到铁轨旁，看到一小流氓，杀死他，换上他的衣服，然后到地图上标有黄圈的小酒吧去。和老板对


堵在船梯口杀死准备逃跑的头目

话，然后走进舞女更衣室，和进来的舞女交谈，随后跟她出门。她会把看车的小流氓引走一会，这时你在那辆破汽车上装上GPS跟踪器，站在旁边等待，一会两个小流氓会来开车离开。打开GPS跟踪器跟着他们到车库，进车库首先要扳动铁轨把火车引向车库外的铁门，从拉开的铁门进入到院内，杀死讨厌的狗，把GPS跟踪器从车上卸下来。进入车库又是一场枪战，杀死所有的小流氓后，捡起钱箱，把GPS跟踪器放到钱箱里。在原地等待，几分钟后取货人回来取货，交谈后他会抢走钱箱，跟他走到车库外，打开GPS跟踪器，看他乘车离开，任务完成。


扳动铁轨走向开关

十一、*Plutonium Runs Loose*

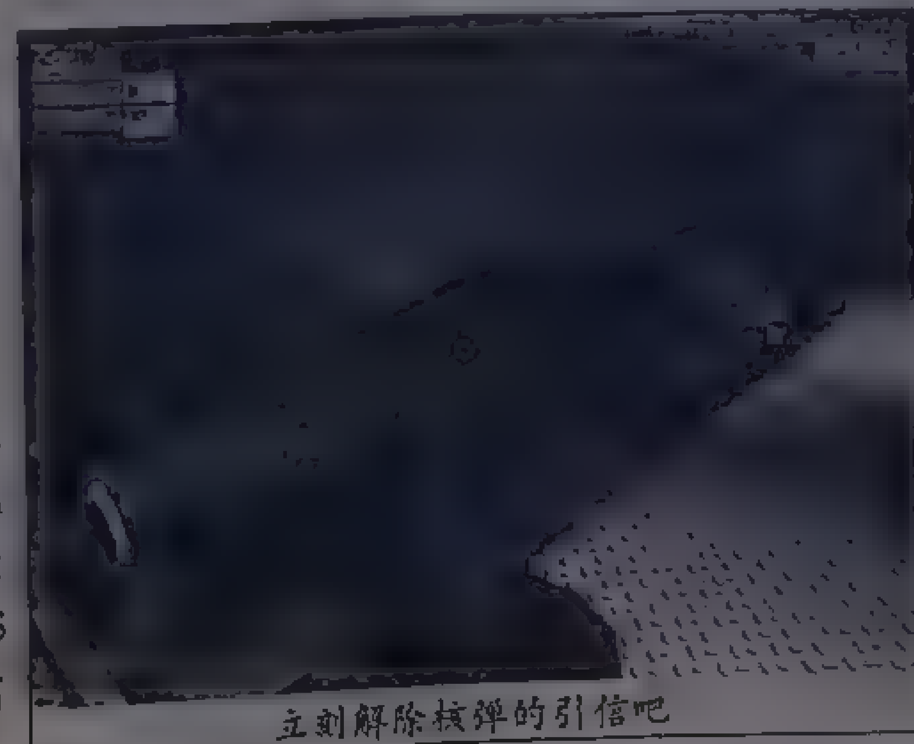
任务： 1. 消灭恐怖组织头目

2. 阻止核弹爆炸

3. 乘船逃离到公海

简报： 你要在恐怖组织头目启动核弹前消灭他，这关是此游戏难度最大的一关，如果不看攻略自己摸索，没有几十回是过不去的。敌人很多，而且装备精良，整关布满了敌人的哨兵、巡逻兵和警犬，每道门都有2个人以上把守，每个地区在高处都有警戒哨。而且即使你穿了敌人的制服，也不准通过关卡，只能硬冲。敌人的水平也很高，子弹只要打过来就是一梭子，发现你的敌人还会跑到船上通知头目，头目就会提前启动核弹（如果没有人去通知，他也会在一定时间后启动核弹）。所以，发生枪战时不要放走任何敌人，另外不论你怎么打，最后在船上时，头目也会启动核弹。不要紧张，还有2分钟用来解除核弹的电子控制引信。这关要买MP5并带满子弹，手枪也带满子弹，别忘了还有防弹衣。

流程： 出来后爬上梯子，小心杀死你东北方向上仓库角下背对你的敌人，再马上向前追上去干掉另一名巡逻的敌人，然后换上他的制服，把这两名敌人的MP5带上，以后枪战后若发现是MP5一律带走。这关需要大量的枪。只要遇到关卡时，先杀


立刻解除核弹的引信吧

先杀死在制高点的敌人，再与甲板地面上的敌人对射，能否过关就要看你的枪法了。

走过一大片草坪尽头走廊即可到达轮船。搞掉了甲板的工，喝一口水，上！把船甲板上的敌人消灭后，等一会儿目标就会启动核弹。上满子弹，在船一侧的出口旋梯处等着他，一会带着墨镜的大目标就会跑出来，对准他的胸部猛射吧！（这里有较大的机会能命中心脏，当然，你要能打中头部就更好了）打死他后尽快赶往去船底机房，从甲板任何门下到第一层，走到中部的集装箱仓，在那里能看见一个通往底仓机房的船梯，进去后又是一场枪战，把所有的人都打死后，再向里走到船首货舱，这里就放着核弹，把核弹关掉即可，这里的墙角还倚着一把超酷的MiniGun，1000发子弹，还记得《未来战士II》里施瓦辛格用过的那把枪吧？没错，就是它，只可惜没有用了。要记住，一定要把所有的水手（穿白背心的）全杀死，不然一会你启动轮船时，他会把发动机关上。然后47要往船顶的驾驶室走，爬到驾驶室后，杀死船长，启动轮船开往公海，任务完成。

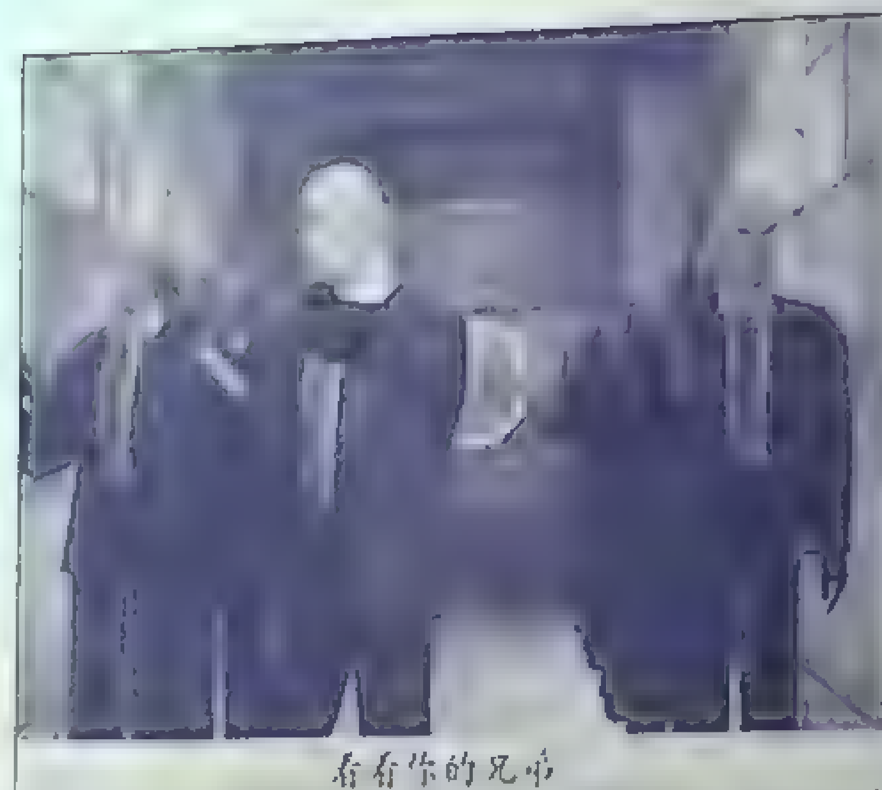
十二、*The Setup*

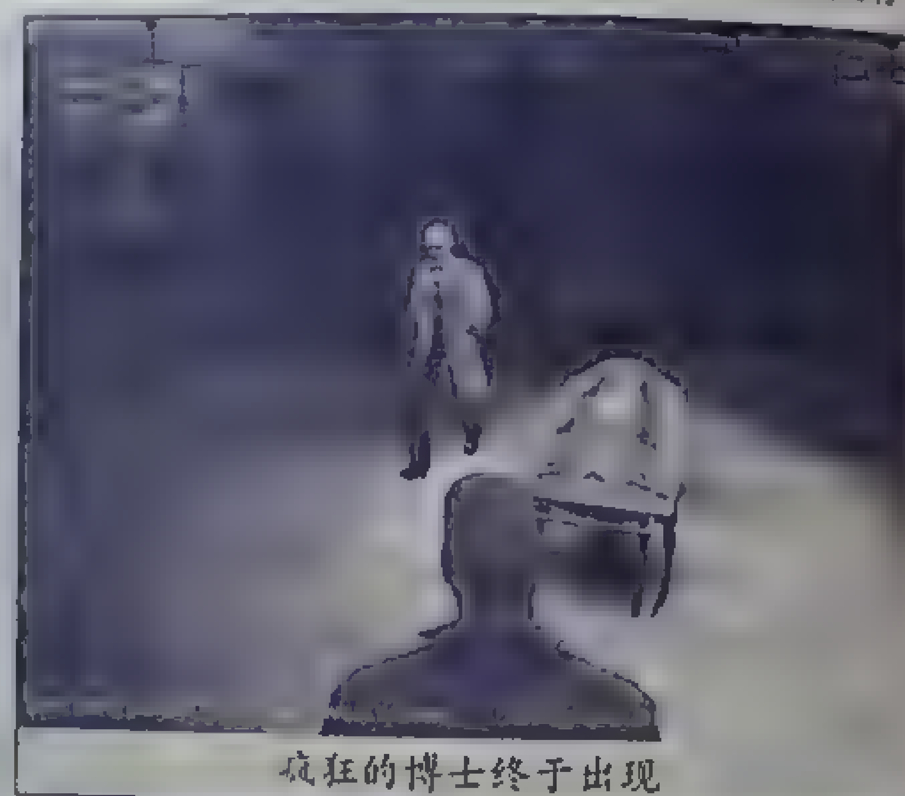
任务：干掉博士

简报：47回到了制造他的地方——博士的研究所，你要了解关于你的秘密，杀死疯狂的博士。这一关剧情很短，任务开始前要记住二楼左面的TV－Room，这关出现的特警队员十分专业，数量也很多，如果被识破，不要硬拼。

流程：穿过花园进入楼内，和门卫交谈后进入主楼，直接上到二楼，进入一大圆形手术室。先进入西边门里的厕所内，在墙上的医药箱里可以找到麻醉针，拿好它。再进入大圆形手术室的北门，右边的小门里就是主治医师的办公室，和这个老鬼交谈后特警队就会立刻赶到。立刻走到他身后，用麻醉针杀了他，穿上他的衣服，把墙上挂的钥匙拿下来，马上走出办公室。记住，一定要快，要赶在特警队来之前。然后到二层的TV－Room，这间屋子只有从一楼才能上去，到那里后，在铁窗里的医药柜里拿一支毒品针给被坐在屋里的男子，他用完后会告诉你，地下室的秘密入口其实是在一楼电梯上去后的电梯洞。你跟着他走，给他开门，走到一楼电梯内，和他一起上到二楼。先不要下楼去秘密入口，到三楼的每间屋子去搜，随便找一把枪即可，越小越好，然后到一楼电梯口，从这里的秘密入口下到地层秘密实验室。


秘密入口竟然在这里


看看你的兄弟

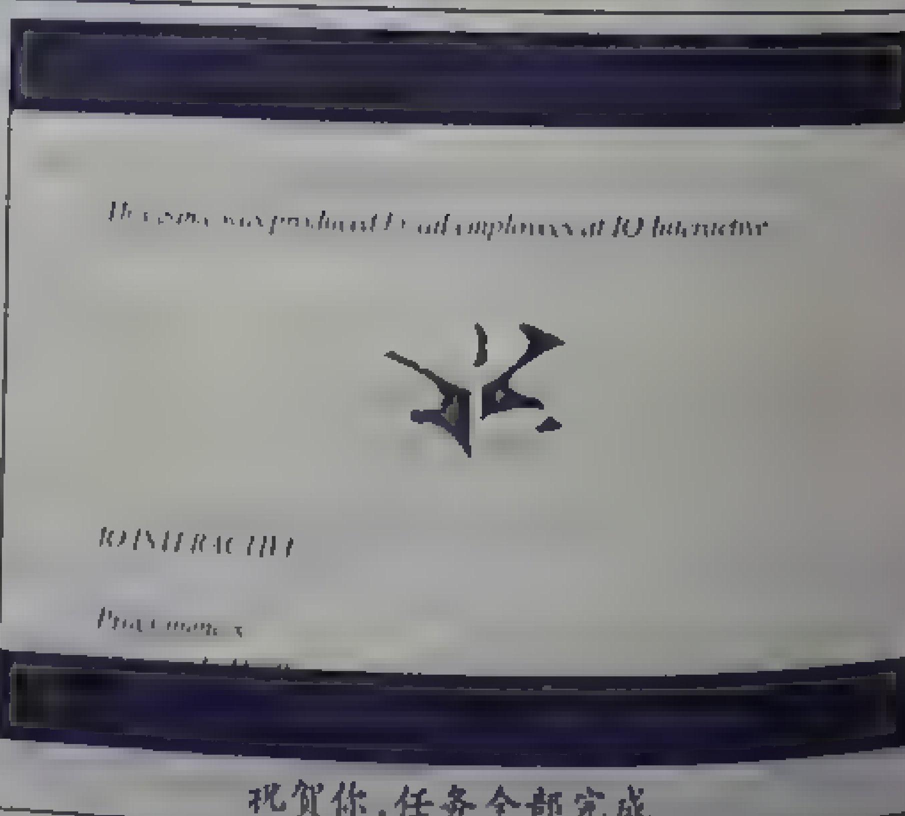

疯狂的博士终于出现

十三、*Meet Your Brother*

任务：干掉博士

简报：47终于到了秘密实验室，是该结束博士这个疯狂魔鬼生命的时候了。这一关是大结局，难度当然不会低，敌人全是47的兄弟，他的帮产量，枪法极准，公打击击，还会在地上滚。

流程：杀死正在值班的工作人员，向前走会出现电影镜头，一个47从47队伍里持枪走出来，他的目标当然是你，快向走廊左面跑，在那里的柜子里有MP5和防弹衣，立刻武装，这时47也来了，击毙他！打死他后用他的枪，再打下一个，总共有9个，全打死后拖一个47到有扫描器的地方，让扫描器扫描那个家伙，电子门会打开，进入到一个阴暗的手术室内，博士出现了并向你冲过来，杀死他，这个疯子！任务全部完成！


祝贺你，任务全部完成

呼～～深深地喘一口气，怎么样，有种看电影的感觉吧？（要是真能拍成电影就好了）让我们期待他的续作吧。■

心魔

文/奥杰　编辑/游骑兵

《心魔》是Gamesquad公司制作的一款动作冒险游戏，故事情节取材于著名作家Huber Dhardot（曾经创作“鬼屋魔影”系列）的同名畅销小说。这款游戏最初由Cyro公司在欧洲代理发行，而后由Talonsoft公司在美洲地区代理发行，颇受广大玩家的喜爱。如今，品合互动在国内推出了《心魔》的中文版，对于国内的玩家来说更是一大福音。大家可以完全融入游戏所营造的恐怖氛围之中，体验惊心动魄的冒险过程。

由于《心魔》已为中文版，因此本篇攻略对游戏的故事情节不做具体描述，只是交代游戏的行动流程，希望对诸位玩家有所帮助。

在介绍游戏流程之前，先提几点游戏心得：

第一、要尽可能地经常储存游戏。因为有些电视机虽然可以无限存储游戏进度，但是还有一些电视机只提供一次存储游戏的机会。

第二、要留心收集弹药和急救包，观看所有的笔记和新闻条目。

第三、不必杀死所有的僵尸，尽量避开它们，以节省弹药。

第四、游戏中的主人公迪夫（Dave）可以在某些特定地点变身为天魔黛娃（Deva），比如大厅的喷泉或者任何一个特殊星型标志上。在游戏中充分利用主人公的变身特性，可以起到事半功倍的效果。

进入娜德之门庄园之后（图1），顺着小路一直向前走，然后向右转，看到两个警察正在与一个电刑犯进行激烈的枪战。朝着电刑犯冲过去，电刑犯就会转身逃走，这时可以紧跟着它进入右侧的石头迷宫。干掉空地上的几个僵尸之后，收集这里的弹药和急救包，并且在电视机前存盘，然后离开迷宫，返回先前的地点。

继续向前走，在通道入口附近发现几个僵尸杀死了两名警察。将这些僵尸干掉之后，在通道入口右侧拿到弹药，然后进入通道，又遭到四个僵尸的埋伏（图2）。其中两个僵尸还会出其不意地对摄影师进行攻击。消灭僵尸之后，继续沿着通道向前走，来到一间木头屋子跟前。

木屋的左侧有一个急救包和一台电视机，存盘之后，进入木屋，拿到弹药、电锯和大门钥匙。从木屋出来的时候，遭到四个僵尸的袭击。将它们干掉之后，按原路往回走，沿途杀死各种怪物。来到通道入口的时候，一段过场动画出现，在湖边六个僵尸正在攻击三个警察。这时迪夫会迅速来到湖边，消灭僵尸之后，在湖边和船坞分别找到两个弹药包和一个急救包。

接下来，顺着台阶来到大门跟前（图3），使用先前在木屋中得到的钥匙打开大门。沿着小路向前走，找到小楼，发现这里的门上了锁。从小楼对面的台阶处向右转，穿过另一扇大门，顺着小路来到一个雕像跟前。杀死这里的僵尸，在雕像的底部找到一把钥匙，然后返回小楼的正门。从小楼正门旁边的小屋中和小楼右侧土坡上的树丛中（朝着先前的木屋）拿到弹药之后，在小楼跟前的淘金者雕像旁边的电视机那里存盘，然后使用刚才拿到的钥匙打开大门（图4）。



阁楼地图

来到大厅之后，先进入左侧的浴室（图5）。检查抽水马桶，找到水管工人的信。干掉一个昏昏欲睡的僵尸之后，在电视机存盘，然后回到大厅。朝着喷泉走过去，分别踏上喷泉左右两侧带有花纹的地砖，将电梯间打开。不过，现在还不能使用。喷泉水池中有一个特殊星型的标志，迪夫在这里可以化身为黛娃（图6）。然后，顺着楼梯走上去，拿到图书馆钥匙和弹药。

接下来，穿过大厅右侧的第一扇房门来到厨房，分别在厨房右侧房门后的旋转楼梯上拿到弹药，在冰箱中拿到“忽悄诗”，在煤气炉中拿到两页笔记和急救包，在上下楼层之间送饭菜的小电梯中拿到起居室的钥匙之后，打开冰箱旁边的电视电话将电刑犯吸引到饭厅，否则它会在隔壁的房间伤害迪夫。

回到大厅，穿过右侧的第二扇木门，进入摆放着雕像的走廊。与燃烧的吊死犯战斗，这时最好变身为黛娃，因为在敌人化成火焰之后，黛娃可以吸收敌人的能量。启动走廊尽头的机关（图7），这样可以打开隐藏在图书馆里间屋的秘门。打碎左侧的雕像，然后在对面另一个雕像上拿到一封信。

返身打开左侧第一扇门，来到起居室。进入之后，小心这里的电刑犯。扳动吧台后面啤酒机的开关，然后杀死到来的电刑犯。这时，壁橱的门会打开，拿到短枪，然后从矮茶几的抽屉里




图2

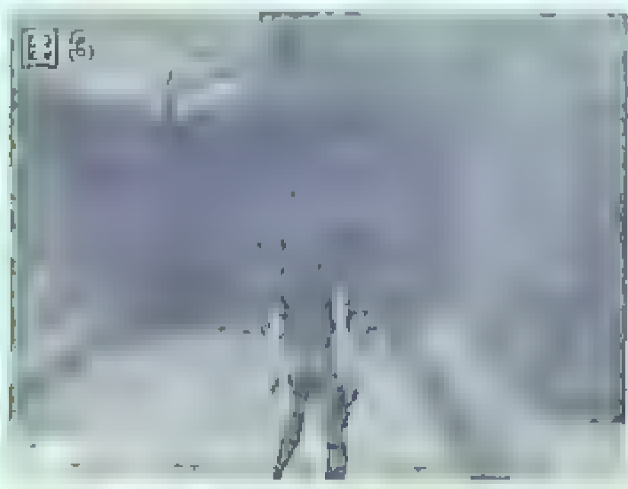
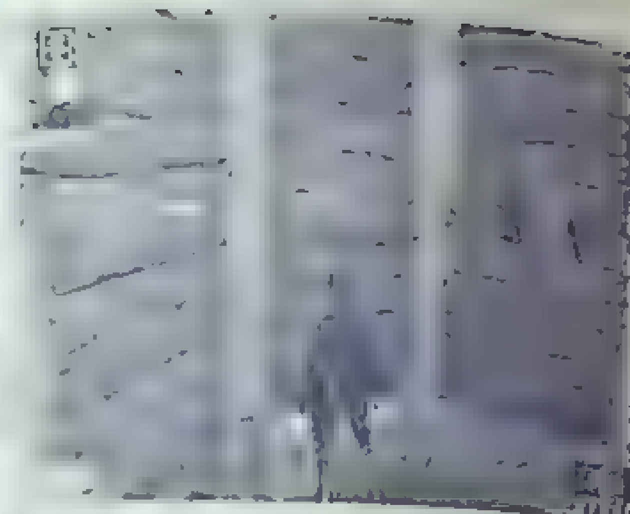
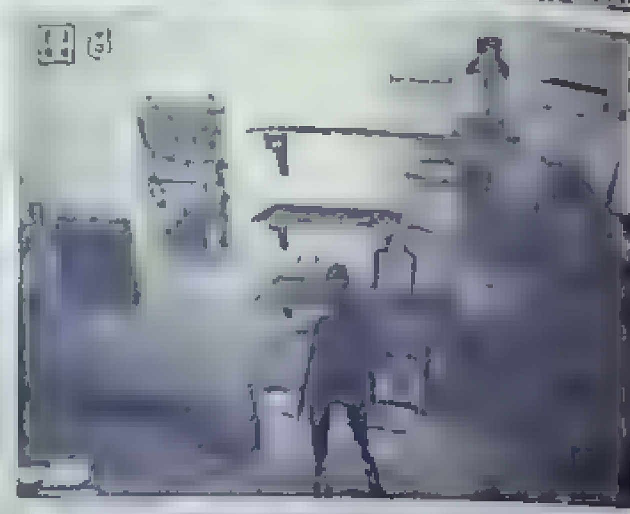

图3

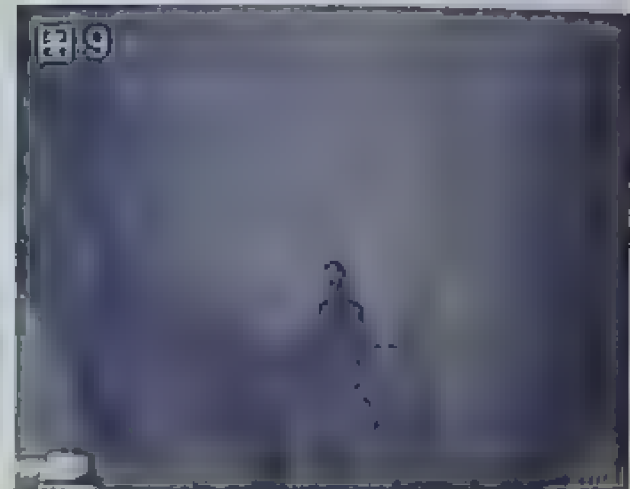

图4


图5


图6


图7


图8


图9

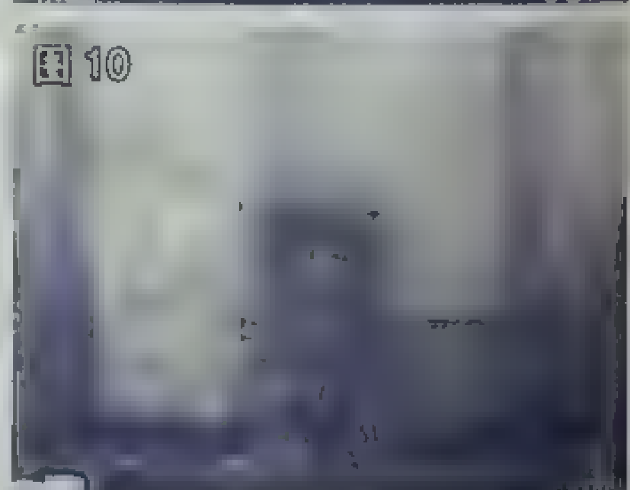

图10


图11


图12

[illegible]入[illegible]后面墙壁上[illegible]进入走廊，穿过左侧[illegible]在它们的[illegible]头有一个永久存盘[illegible]走廊中的雕像被打碎，这是[illegible]将这些有很多僵尸冒出来[illegible]

[illegible]书房（右侧最后一扇[illegible]角色有[illegible]成为黛娃。书房中有[illegible]包。阁楼的地图在书房入口处的小写字桌上。[illegible]有很多笔记。来到书房的中间层，在架子中[illegible]扳动开关，可以打开电梯前的铁栅[illegible]同时，在另一个架子上还可以找到一本名叫《谁是谁》的书。阅读这本书，能够了解到游戏中角色的相关信息。从开关对面的书桌上拿到遥控器之后，打开壁橱，一个活跳尸跳了出来（遇到活跳尸的时候，让迪夫化身为黛娃，因为它们在死后会着火，能够使黛娃有机会补充能量）。在储藏室对面，可以从橱柜中那到弹药

向左走，找到放映室之后，先在放映室门口的条纹沙发上拿到一个急救包（墙上的 H. P. Lovecraft 的油画可以移动，但是没有什么事件发生），然后进入放映室，沿着楼梯来到放映机跟前。观看过场动画，一个电刑犯在隔壁的电影院中发出警报，接着便开始行动。过场动画结束后，拿起放映机旁边的弹药，扳动胶片编辑桌上方的手柄(图 8)将影院的帷幕升起来。检查放置胶片盘的架子，找到《未来之书》

接下来，穿过金属门进入电影院，打败房间中的电刑犯和吊死犯（通常吊死犯会留下一个弹药包），使用电视机存盘。然后，射击荧幕前方的汽油罐，使银幕燃烧，露出一个隐藏的手柄（图 9）。顺着楼梯来到舞台上，拉动手柄，打开海报后面的暗门（图 10），来到一个宽大的房间中。

在房间的尽头，与一个坐在电椅上的电刑犯战斗打败它之后，拿到它丢下的电池。接着找到四个大理石圆柱之间的扳手，将它插到水池中木板旁边的柱子右侧的裂缝中(图 11)。这样会打开墙壁远端的一扇门，从那里来到后院。

在后院中，将第一遭遇到黑夜咆哮者，小心避开它的狼牙棒攻击。打败它之后，拿到它留下的电影盘和弹药包。回到放映室，将电影盘放到放映机上。扳动手柄（图 12），一个通向阁楼的楼梯出现。爬上楼梯之后，先在左侧电视机存盘，然后打碎对面的镜子，然后扳动手柄，以便进入阁楼。

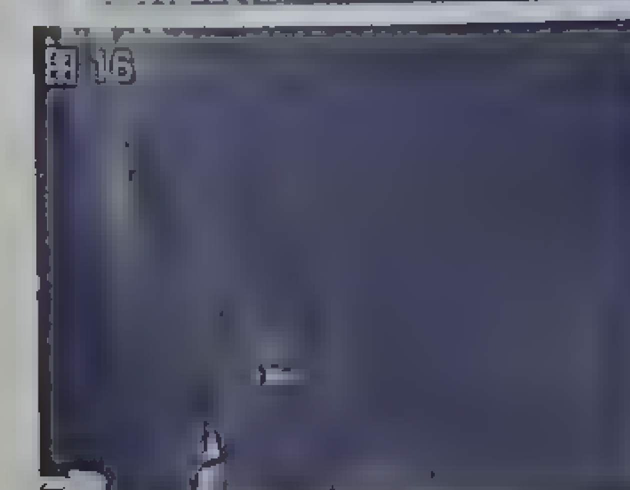
阁楼是一个巨大的迷宫，这里有很多活跳尸相互之间在不停地战斗。很多战斗只要观看就行，它们之间会互相残杀。在阁楼检查的时候，使用先前得到的地图，尽量打碎阁楼上所有的镜子，找到所有的暗墙，以找到弹药和急救包。

进入阁楼之后，一直向前走。时间不长，黑夜咆哮者


图13


图14


图15


图16

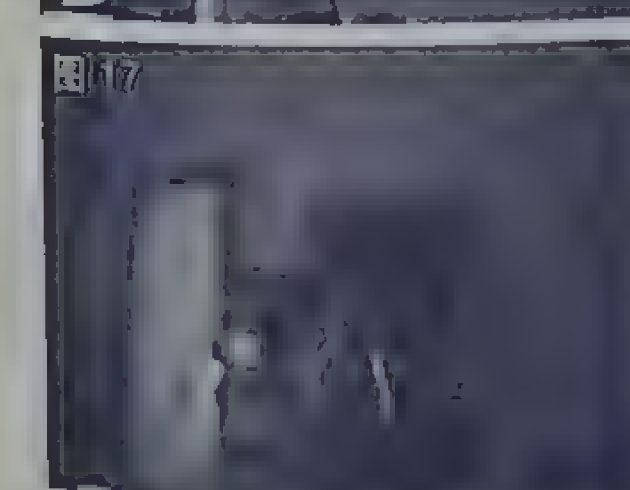
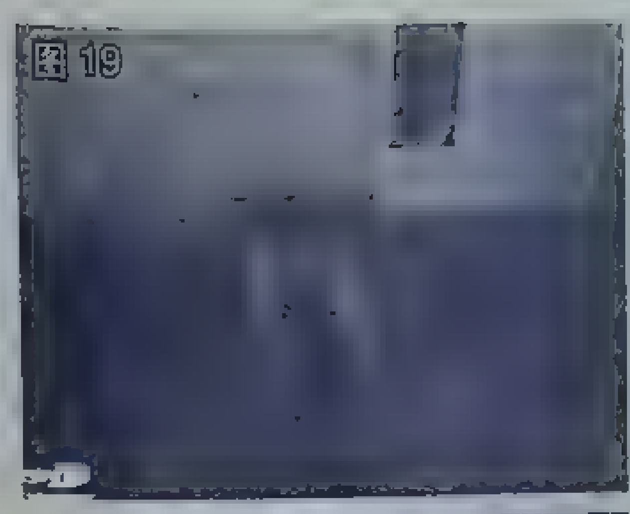
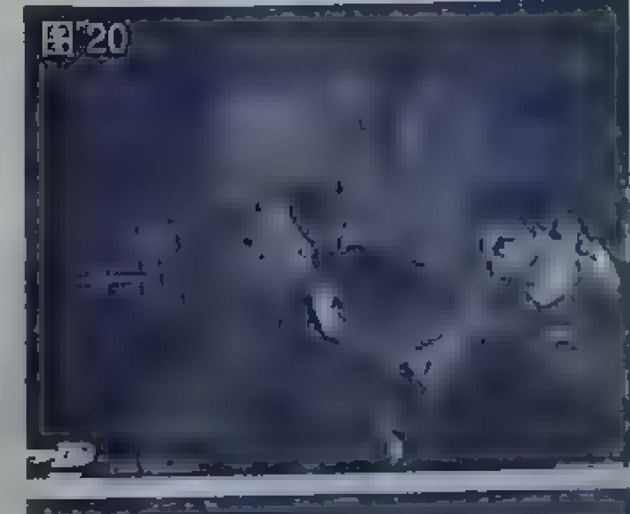
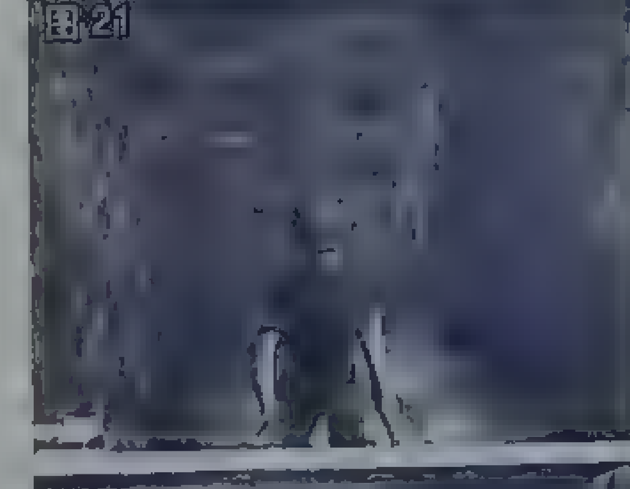
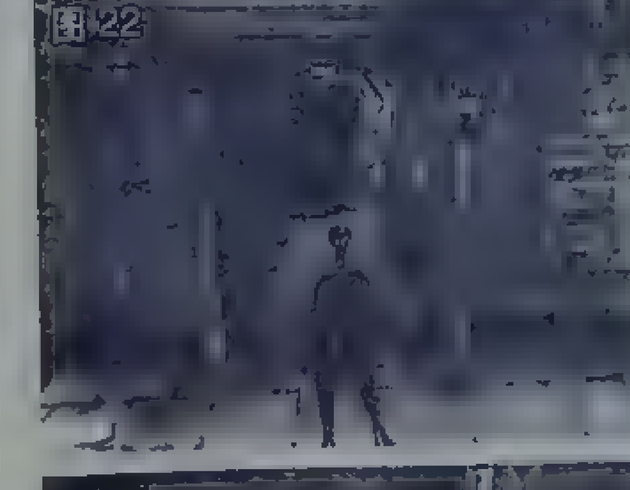

图17

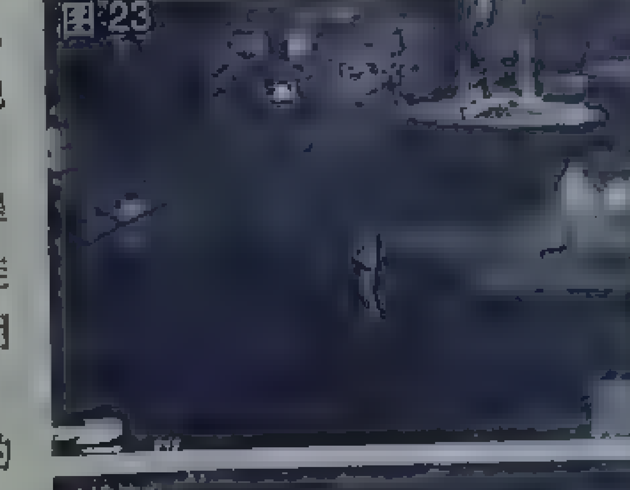

图18

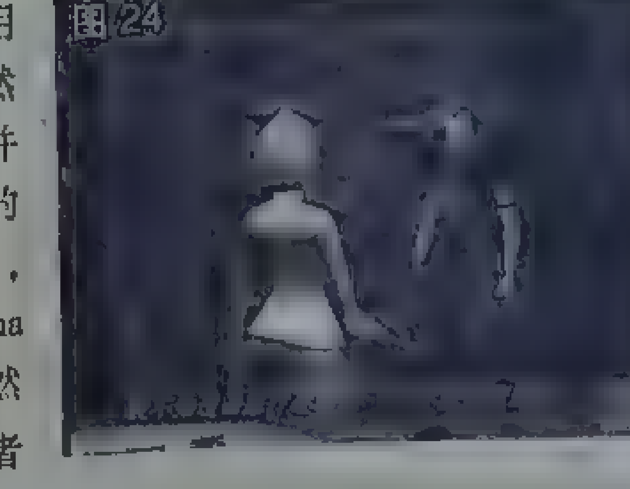

图19


图20


图21


图22


图23


图24

便绑架了摄影师。接着在下一个房间中，看到三个电刑犯正在对三个有蒙皮的罪犯泄愤。不要管它们，穿过电刑犯后面的房门（角落中有三角形的蜘蛛网）。这时候，过场动画显示 Angelina(图 13)进入了小楼（如果过场动画没有出现，则说明走错了门）。

等到过场动画结束之后，贴着左侧的墙壁进入里屋（在铁盒子那一边）。在这里摄影师被一个坐在电椅上的电刑犯看守。干掉敌人，解救摄影师之后，拿到摄影师旁边地板上的保险丝。离开房间，经过铁盒子之后向左转，沿着走廊走，直到发现墙上的保险盒。将保险丝放到保险盒中(图 14)，过场动画显示小楼的电梯可以使用了。

顺着原路一直往回走，突然过场动画显示 Angelina 被蒙皮的罪犯绑架，现在要赶快去解救 Angelina。一路狂奔之后，穿过木板门，然后立即向左转，杀死守卫入口处的蒙皮罪犯，穿过一间屋子，找到电梯的所在之处（这里有一个电视机可以进行存盘，但是由两个电刑犯看守。另外，在稍远的地方可以拿到攻击步枪）。乘上电梯，点击控制板，选择第二层(01)。

来到第二层，在电梯对面有一个临时存盘点。存盘之后，走到第二层大厅的尽头（行进的途中，要将电源插座全部破坏，因为电刑犯可以利用它们从一个地方传送到另一个地方）。打开箱子拿到报纸和霰弹枪，然后向左转来到游泳池，在这里可以找到一个永久存盘点，一个急救包和弹药。从柜台后面进入浴室之后，在木头箱子中拿到弹球台的代币，然后在架子上拿到笔记。离开浴室的时候，打开对讲装置吸引电刑犯，以便能够减少稍后所要对付的敌人。

当来到紧靠着游泳池的房间对面的时候，穿过房门进入更衣室，杀死吊死犯，从屏风后面拿到钥匙，然后使用钥匙离开这个房间（在抽屉的箱子中可以找到弹药）。回到走廊，穿过对面的房门，来到台球室。杀死蒙皮的罪犯，从自动点唱机旁边拿到卧室的钥匙。接着使用代币玩弹珠台（图 15），这样可以打开通向红色房间的门。进入红色房间，打开箱子得到台球和其他一些物品，然后回到球室，在球桌上玩台球。这时，在放置球杆的地方一个隐藏的区域会出现，从那里拿到十字弓(图 16)。

返回红色房间，从这里来到体育馆。杀死蒙皮的罪犯，得到急救包，然后走向淋浴器。在走廊中检查墙上挂着的蒙皮罪犯的皮，可以找到 Angelina 被囚禁房间的钥匙。

接下来按原路返回，穿过更衣室（紧挨着体育馆的镜子)(图 17)，进入桑拿浴室。杀死桑拿僵尸之后，使用化装室钥匙，穿过另一扇门，返回大厅的电梯跟前。然后，进入对面的房间，杀死僵尸，检查抽屉，找到笔记，并且在抽水马桶中还可以拿到急救包。当再次回到大厅的时候，一扇隐藏的门会出现。使用卧室的钥匙进入房间，杀死电刑犯，走向 Angelina(图 18)。不过这个 Angelina 是一个僵尸装扮的，干掉它之后，拿到钥匙和急救包，然后离开房间。这时观看过场动画显示 Angelina 被拷问者

强行拖到了地下室。

乘坐电梯下到第一层（00），接着从正门出去来到庭院中，向左转，打开正门右侧的铁门（图 19），进入地下室。在楼梯的底端，向左转，存盘之后，一直向前走，然后从岔道口向左转（身后的门会自动关闭）。在通道的尽头，当墙壁关闭的时候遇到 3 个吊死犯的伏击。打败它们之后，射击汽油罐使那段墙壁炸开。在爆炸之后的墙洞里，扳动手柄，露出地下室中的木头大门。走过断墙，再穿过木门，杀死毒气犯，在房间中的凹陷处拿到补给，然后在酒架上找到笔记。

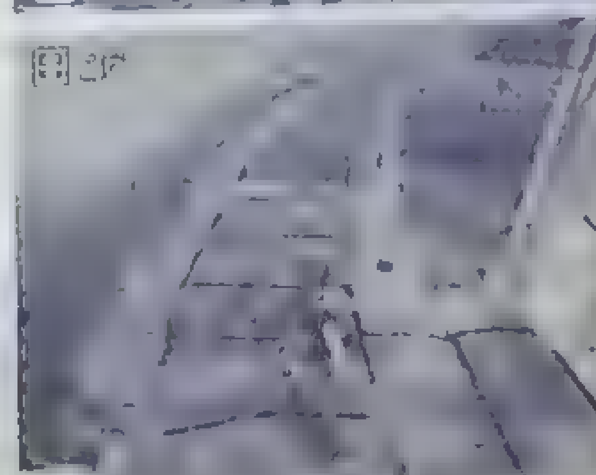
从房间出来向左转，射击僵尸，返回入口楼梯处。打开右侧的房门，进入地下煤库。射击墙壁上的红砖露出一个隐藏的区域，拉动手柄（图 20）打开通向矿井的通道。接着离开这里，顺着通道一直向前走到头，然后向右转。杀死溺死犯之后，拉动通道尽头墙壁上的开关（图 21），又露出一条通向矿井的秘道（在入口楼梯处的对面）（图 22）。

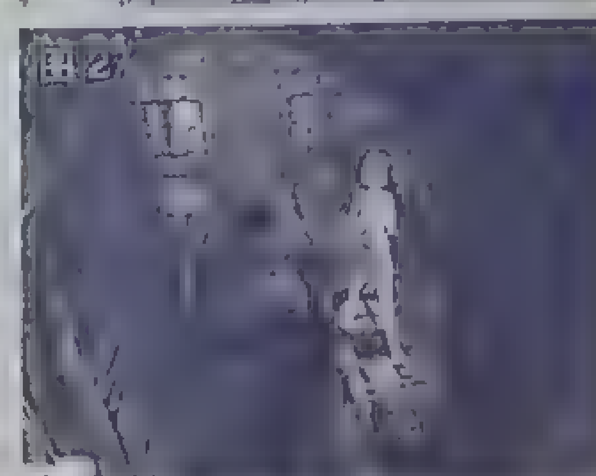
在矿井入口左侧的通道尽头，站在特殊星型标志上，迪夫将变身为黛娃，并且得到飞行能力，然后进入矿井，使用飞行魔法穿过裂缝。一直向前走，会发现一个煤气表。从这里向右转，经过土包和断裂的横梁，来到一个灯笼跟前（如果向左转，也会来到同一个地点）。杀死矿车后面电椅上的电刑犯，然后向左转，穿过铁门，再一直向前走。杀死四个电刑犯之后，继续前进，飞过电视机。在飞行的时候，射击底部左侧墙壁上的恶魔雕像头部底下的浮雕，打开通向墓地的入口。

在墓地中的主要任务是找到四个徽章，以便进入 Angelina 被囚禁的刑讯室。来到墓地之后，一直向前走，找到一个永久存盘点，并且得到很多的弹药和急救包。然后走进一个巨大的圆形房间，这里通向墓地中的每个角落。杀死墓碑旁边的两个毒气犯之后向左转，穿过房门，向前行进。在下一间屋子，拷问者会交出一个徽章。拿到徽章之后，返回遇到毒气犯的墓碑那里，再次一直向前走，杀死两个毒气犯，然后来到两扇门跟前，这两扇门都通向一个徽章所在的地点。得到徽章之后，按原路返回的时候，走靠近三个木乃伊石棺的那扇门。在右侧的第一个房间中，一个毒气犯守卫着“地狱的大门”。杀死它，得到急救包，然后离开这里。走左边或右边的通道都可以，左边的好一些，因为那里有一个永久存盘点，两条路通向同一个房间，得到第三个徽章。

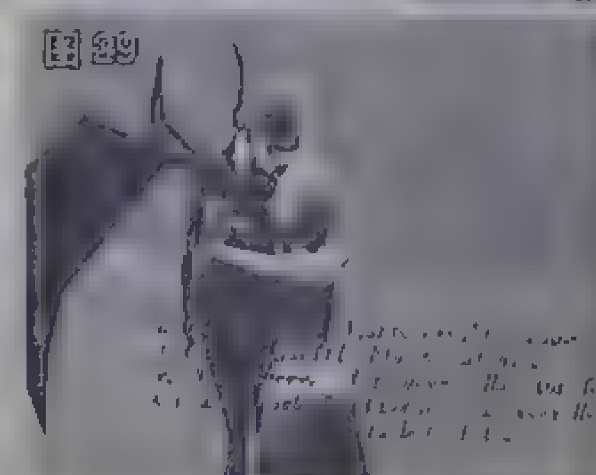
接下来，进入中央横跨着一座木桥的巨大房间中，找到第四个徽章，然后一段过场动画显示怎样安放好四个徽章。现在返回墓碑处，通向刑讯室的门已经打开，看到 Angelina 被绑在转动的轮子上（图 23）。要想打败拷问者，必须先击毁房间上方的四个钟乳石。当钟乳石发出绿光的时候，就可以看到它们所在的位置。另外，与拷问者战斗的时候不要总是原地不动，因为他会不断传送自己，同时使用斧子疯狂攻击。解救了 Angelina 之后（图 24），黑暗咆哮者将出现，绑架走黛娃。这时候要杀死随之出现的女僵尸，让 Angelina 拿到她的武器，然后存盘，离开房间

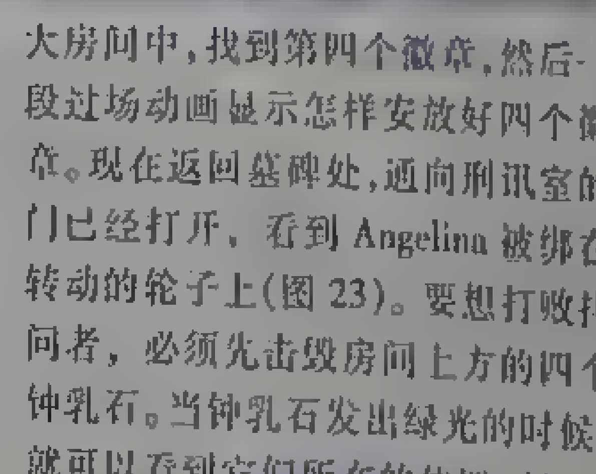












按照过场动画提示的路径返回三个木乃伊石棺旁边的大门（在返回的路上一定不要让 Angelina 死掉，而且还要行动迅速，因为时间有限，否则游戏结束），然后来到有木桥的房间之后，顺着木桥走出去，进入墓地。在第一个坟墓旁边储存游戏之后（图 25），绕着坟堆走，直到发现唯一可以进入的坟墓。在这里拿到四件物品，分别是一面镜子、一块怀表、一个印第安小盒和一枚硬币，然后必须将这些东西放到相应坟墓中的支架上（如果放错了，迪夫会起火）。当来到第四个坟墓的时候，会将被大批僵尸攻击。这时候要注意保护 Angelina，她只能对付有限的敌人。消灭敌人之后，检查坟堆的周围，得到武器和补给。

一旦将四件物品成功地放到对应的坟墓中之后，黑暗咆哮者将会出现。可是当迪夫靠近黑暗咆哮者的时候，他会转身逃进坟堆迷宫。紧跟着他进入迷宫，消灭沿途的敌人，最后进入一间宽敞的屋子，在这里找到两片笔记和一个急救包，然后迪夫和 Angelina 将被传送到上一层坟堆中（图 26）。

来到上一层坟堆之后，检查每个坟墓，然后一路冲杀（在这里有很多场战斗，因此要记住电视机位置以及弹药的位置），跟着 Angelina 进入亡者 Hubert Dhardot 的坟墓（墓碑上写着他的名字）（图 27）。在战斗中一定要紧紧跟随 Angelina，并且要注意保护她。当传送到更高一层的时候（当检查整层坟墓之后，传送会自动进行），还象先前那样行进，直到进入坟墓的最高一层，找到 Anger 的坟墓（图 28）。储存游戏之后，准备进行最终的决战。

在被传送到次空间之后，迪夫找到了昏迷的黛娃。迪夫首先打跑了黑暗咆哮者，让 Angelina 去唤醒黛娃，然后又消灭了黑暗咆哮者手下的一批死党。黛娃苏醒之后，获得了超凡的能量（可以进行无数次攻击）。这时候，黑暗咆哮者又带领着大批僵尸冲了过来。将僵尸消灭之后，黛娃最终以“削头利刃”砍下了黑暗咆哮者的脑袋，然后迪夫与 Angelina 紧紧拥抱在一起（图 29）。（至此游戏结束，如果玩家还有兴趣，可以重新进行奖励游戏。奖励游戏似乎是游戏的无敌版，玩起来非常痛快，大家可以试一试）。■

王权
Majesty

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列字符串并回车获得相应功能：

victory is mine	当前关卡获胜
i'm a loser baby	当前关卡失败
fill this bag	获得 10000 金钱
revelation	地图雾影全开
build anything	可建造所有建筑
give me power	可使用所有魔法
cheezy towers	魔法没有使用距离限制
restoration	选定目标生命值恢复
frame it	显示画面刷新帧数
grow up	选定英雄提升 5 级

【测试：有效 PAGAN 提供 A】

商业大亨
Business Tycoon

游戏中按【TAB】键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

zeropercentinterest	增加 1000 万元
canyouspareadime	增加 1 亿元
nomoneydown	增加 1 亿元
iseelondoniseefrance	完成所有研究项目
feelthatmojorising	每种资源加 10
idkfa	每种资源加 99
hitmeagain	增加一张行动卡
upmysleeve	获得所有卡片
impressme	完成当前研究项目

【测试：有效 PAGAN 提供 A】

职业杀手代号 47
Hitman: Codename 47

以任何文本编辑器（如写字板）打开游戏安装目录中的 Hitman.ini 文件，在其中添加下列一行文字：

enableconsole 1

存盘后启动游戏，则游戏中可以按【~】键开启控制台，输入下列字符并回车获得相应功能：

god 1	主角刀枪不入开/关
invisible 1	主角隐形开/关
giveall	获得所有武器，弹药各加 1000 发
infammo	无尽弹药

在输入你的姓名（profile name）时输入 Kim Bo Kastekniv，此后即可选择进入任何关卡。

【测试：有效 PAGAN 提供 A】

战火王国
Kingdom Under Fire

在游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（注意字母小写）：

~ makemyday	开启秘技模式
~ baegopa	所有资源加 50 万
~ simsimhae	快速建造
~ knowledgeispower	快速恢复魔法
~ amosbemerciful	魔法值全满
~ godblessu	生命值全满
~ dayspring	场景雾影全开
~ hastalavista	摧毁选定建筑
~ opensesame	功能不明

【测试：有效 PAGAN 提供 A】

傲视三国
Fate of the Dragon

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列字符串并回车获得相应功能：

! om + playercontrolai!	玩家控制 AI
! om + aicontrolplayer!	AI 控制玩家
! om + clearvp!	当前画面中敌人全灭
! om + openlevels!	任意级别
! om + godblessovermax!	特别庇护
! om + fps!	画面刷新帧数显示开关
! om + fog!	地图雾影开关
! om + speed!	高速游戏开关
! om + god!	我军刀枪不入（血槽变白色）
! obj + win!	立即取胜
! obj + gold!	加 1000 金钱
! obj + corn!	加 1000 谷物
! obj + rawmeat!	加 1000 生肉
! obj + timber!	加 1000 木材
! obj + iron!	加 1000 镔铁
! obj + food!	加 1000 食物
! obj + wine!	加 1000 酒水
! obj + all!	所有资源各加 5000

【测试：有效 PAGAN 提供 A】

都市计划

在游戏进行时输入下列字符串即可获得相应功能：

firework	烟火表演（按【ESC】停止）
christmas	立刻下雪
rainingday	立刻下雨
sunnyday	立刻放晴（上述效果切换使用须先让天气放晴）
dunitclear	清除所有车辆
dunitpause	暂停所有车辆
moneyplease	资金增加 100 亿
levelupgrade	城市立刻升级

【测试：有效 PAGAN 提供 A】

自由：第一次反抗
Freedom: First Resistance

<u>直接选关</u>

在游戏安装目录中找到 freedom.cfg 这个文件，用任何文本编辑器（如写字板）打开，在文件最后添加下列一行：

showmissions true

存盘后启动游戏，你便可以用"Load Game"选项直接选择游戏中的各个关卡

秘技代码

在游戏安装目录中找到 action.cfg 这个文件，用任何文本编辑器(如写字板)打开，在文件第一行添加下列一行：

bind tilde console

存盘后启动游戏，在游戏中按 [~] 键出现控制台输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能，再按一次 [~] 键退出控制台：

toggleai	敌人 AI 开/关
toggledoors	游戏中所有的门开/关
toggledamage	所有角色刀枪不入开/关
badguysarelousyshots.01	敌人射击精度最低
toggledetection	主角隐形开/关
gimme X	获得指定物品 X，物品代码如下：

allergen grenades
catteni blaster
catteni blaster ammo
catteni pistol
catteni pistol ammo
rifle
rifle ammo
toolkit

[测试：有效 PAGAN 提供 A]

巨人
Giants: Citizen Kabuto

在游戏中按 [T] 出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

fr	显示画面刷新帧数
pleasehealme	生命全满
mapshowitall	场景雾影全开
gimmegifts	获得所有武器装备
allmissionsaregoodtogo	可从选关画面选择进入所有关卡
basegoveryfast	基地建造速度加快
ineedspells	无尽魔法值
basepopulate	基地人口
basefillerup	获得基地能量
itsmyparty	立即获得聚会房子(Party House)

[测试：有效 PAGAN 提供 A]

枪手历代记
Gunman Chronicles

以命令行参数 -dev -console -game rewolf 启动游戏，例如在 DOS 窗口中进入游戏目录输入：

c:\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf

进入游戏后按键盘左上角的 [`] 键进入控制台，输入下列字符串并回车获得相应功能：

/god	刀枪不入模式开/关
/noclip	穿墙模式开/关
/impulse 101	获得所有武器及弹药
/notarget	隐形模式开/关
/give X	获得指定物品 X，物品列表如下：

weapon_fists	weapon_gausspistol
weapon_shotgun	weapon_minigun
weapon_beamgun	weapon_dml
weapon_SPchemicalgun	ammo_gaussclip
ammo_buckshot	ammo_minigunClip
ammo_beamgunclip	ammo_dmlclip
ammo_chemical	item_healthkit
item_armor	player_armor
vehicle_tank	

/map X 直接进入指定地图 X，地图列表如下：

takeoff, rusted, meltdown, highnoon, frontier, cinematic1, cinematic2, cinematic3, cinematic4, city1a, city1b, city2a, city2b, city3a, city3b, end1, end2, mayan0a, mayan0b, mayan1, mayan3a, mayan4, mayan6, mayan8, rebar0a, rebar0b, rebar2a, rebar2b, rebar2c, rebar2d, rebar2e, rebar2f, rebar2g, rebar2h, rebar2i, rebar2j, rebar2k, rebar2l, rebar3b, rebar3d, rebar3e, rust1, rust2a, rust2b, rust3a, rust4a, rust4b, rust4c, rust5a, rust6a, rust6b, rust6c, rust6d, rust7a, rust7b, rust7c, rust7d, rust7e, rust8a, rust9a, west1, west2, west3a, west3b, west4a, west4b, west5b, west6a, west6b, west6c, west6d, west6e

[测试：有效 PAGAN 提供 A]

祭品
Sacrifice

游戏中按 [CTRL] + [SHIFT] + [~] 出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能(注意要包括@后的空格)：

@ bythepowerofgrayskull	生命全满
@ ihavethepower	魔法全满
@ yourbulletscannotharmme	巫师刀枪不入
@ dontfearthereaper	增加灵力(Souls)
@ castratetheheathens	巫师可以收集红色灵魂
@ timeisonmyside	咒语计时器复位
@ aplethoraof X	召唤 4 个指定怪物，X 为怪物名称
@ alliwantforxmasisa X	召唤 1 个指定怪物，X 为怪物名称
@ gimmegimmegimme X	获得指定法术，X 为法术名称

[测试：有效 PAGAN 提供 A]

桌球俱乐部
CueClub

到任意聊天室 (chat room) 中，在对话框里输入下列字符串，回车后即可获得相应功能，再输入一次可关闭相应功能。

ccc> gravity	相同的球彼此抗拒，不同的球彼此吸引
ccc> marbles	透明桌球
ccc> sfx	疯狂的音效

[测试：有效 PAGAN 提供 C]

爱丽斯漫游魔境
American McGee's Alice

在选项菜单 (Options menu) 中开启控制台模式 (Console

Mode)，此后在游戏进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

god	刀枪不入
wuss	获得所有武器
noclip	穿墙模式
health #	设置生命值为#(100 为全满)
notarget	主角隐形
give all	获得所有武器及弹药
cg_cameradist -45	主视角模式
cg_cameradist 128	正常视角模式
give X	获得指定物品 X，物品列表如下：

w_knife.tik
w_cards.tik
w_mallet.tik
w_jackbomb.tik
w_eyestaff.tik
w_icewand.tik
w_jacks.tik
w_blunderbuss.tik
w_demondice.tik(注：此指令或 give all 指令必须使用多次才能获得所有 3 个 Demon Dice)
w_ragebox.tik

map X 进入指定地图 X，地图列表如下：

centipede1, centipede2, facade, fortress1, fortress2, funhouse, garden1, garden2, garden3, garden4, grounds1, grounds2, gvillage, hedge1, hedge2, hedge3, jlair1, jlair2, keep, pandemonium, potears1, potears2, potears3, qlair, rchess, skool1, skool2, tower1, tower2, tower3, utemple, wchess1, wchess2, wforest

[测试：N/A PAGAN 提供 A]

无人永生
No One Live Forever

要向在此游戏中用鼠标开火，请用任何文本编辑器 (如写字板)打开 nolf 目录下的 autoexec.cfg 文件，在文件的最后加上下列内容：

```
rangebind '##mouse' '##3' 0.000000 0.000000 'Fire'
rangebind '##mouse' '##4' 0.000000 0.000000 'Reload'
rangebind '##mouse' '##5' 0.000000 0.000000 'Activate'
```

存盘后进入游戏，即可用鼠标开枪。其中##3 指鼠标左键，##4 指鼠标右键，##5 指鼠标中键，可按需要调整。

[测试：有效 PAGAN 提供 C]

战岛：安德西亚之战
Battle Isle: The Andosia War

在游戏中直接输入 alyenya 这一串字符即可开启/关闭秘技模式(屏幕上会有提示)，此后在游戏中可使用下列功能键：

ALT + E	所有敌人的生命值变为 1
ALT + Y	清除所有事件的标志
ALT + U	所有教学的第一个任务完成
ALT + I	切换所有单位的可视状态
ALT + J	时间秘技开关
ALT + F	激活所有按键及鼠标
ALT + M	当前任务获胜

[测试：有效 PAGAN 提供 A]

哥萨克人：欧洲战争

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列字符串并回车获得相应功能：

www	激活"supervizor"、"multitvar"和"izmena"秘技
supervizor	场景雾影开/关
izmena	开关控制(数字键 1-9)
multitvar	按 [P] 键访问所有单位
money	获得资源

[测试：N/A PAGAN 提供 A]

海狗
Sea Dogs

在海上时按 [CTRL] + [Z]，然后输入下列代码即可获得相应功能：

have live	修复船只加满船员
expu mne	获得额外经验
deneg day	获得额外金钱
get me magic	加强火炮威力
make screen shots	不受火炮伤害
now i flying	按 [Ctrl] + [F] 移动视角
fire from camera	按数字小键盘 [0] 从当前视角开火
teleport	按下 [Ctrl] + [L] 将船只传送到当前视角位置

[测试：N/A PAGAN 提供 A]

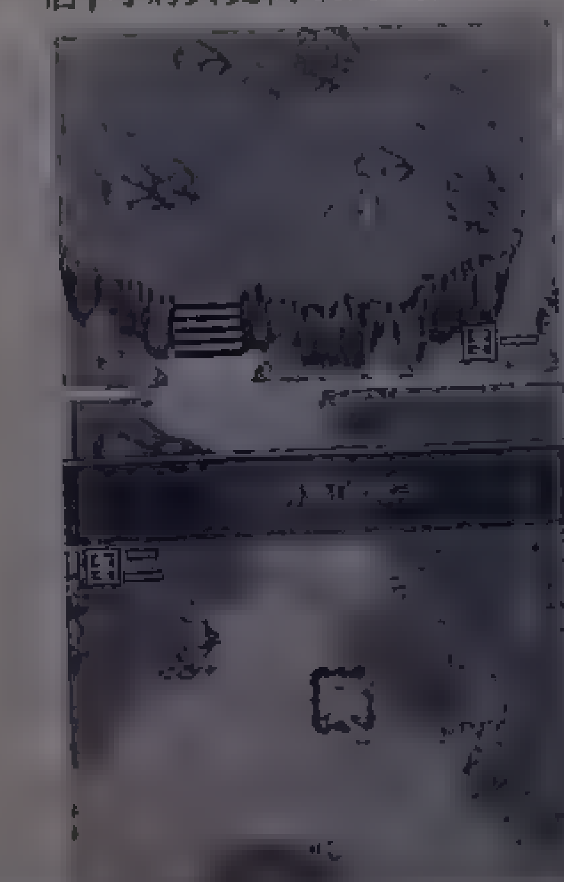
黑暗之光
Dark Saver

游戏中在如图 1 所示的任务中，每次进入战斗场景，走到如图 2 的位置都会得以一把"龙枪 II"，价值 6 万，将其卖掉即可得 3 万元。用此方法可快速获得大量金钱。

在初始村落的东边地图边缘如图 3 处，当你完成第二次专职后可进入另一地图，在其中右上角的第二个村落中有武器防具店，可购买更高级的武器装备。

[测试：有效 PAGAN 提供 C]

编辑/游骑兵



尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的“尖端 100”，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想 这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息

[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名

2001年1月15日第3周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	16	1	Baldurs Gate II Shadows of Amn	Bioware/Interplay	博德之门II安姆的威胁
2	2	29	1	Diablo II	Blizzard	暗黑破坏神II
3	3	57	1	Planescape Torment	Interplay	异域惊魂曲
4	4	28	3	Icewind Dale	Interplay	冰风谷
5	5	98	1	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	魔法门英雄无敌III
6	6	59	1	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
7	8	67	1	Age Of Empires 2: Age Of Kings/Conquerors	Ensemble/Microsoft	帝国时代II王者岁月
8	11	49	3	The Sims/Livin' Large Expansion	Maxis/Electronic Arts	模拟人生/美好生活
9	12	29	5	Deus Ex	Eidos	杀出重围
10	7	100	1	Alpha Centauri / Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座/资料片
11	9	33	7	The Longest Journey	FunCom	最长的旅程
12	10	107	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
13	13	12	8	Command & Conquer. Red Alert 2	Westwood	红色警报II
14	17	8	14	Call To Power II	Activision	权倾天下II
15	14	75	11	Civilization 2· Test Of Time	MicroProse	文明II时代考验
16	30	5	16	Sacrifice	Shine/Interplay	祭品
17	15	9	13	Escape From Monkey Island	LucasArts	猴岛小英雄IV逃离猴岛
18	18	85	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟II
19	21	50	7	Demise· Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
20	22	58	5	Quake 3: Arena	Id/Activision	雷神之锤III竞技场
21	16	45	6	Might And Magic 8: Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门VIII毁灭者之日
22	27	15	22	Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	星际迷航：精英战队
23	19	6	19	Space Empires IV	Malfador/Shrapnel Games	太空帝国IV
24	20	42	12	Thief II: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷II金属时代
25	32	61	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D	奇迹时代
26	33	10	26	Rune	G.O.D	北欧神话
27	23	115	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生II
28	24	112	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
29	25	60	11	Gabriel Knight 3: Blood Of The Sacred...	Sierra	狩魔猎人III血咒疑云
30	31	31	12	Vampire: The Masquerade Redemption	Activision	吸血鬼：避世救赎
31	34	5	31	Half-Life: Counter-Strike	Sierra	半条命：反击
32	35	8	32	Evil Islands	Nival Interactive/UbiSoft	恶魔岛
33	41	51	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想VIII
34	38	42	20	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车：保时捷之旅
35	26	15	26	NHL 2001	Electronic Arts	NHL 冰球 2001
36	47	45	21	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	上古秘境
37	72	35	28	Championship Manager 00-01	Eidos	冠军足球经理 2000/2001
38	29	50	26	Warcraft 2: Battle Chest	Blizzard	魔兽争霸II战斗之盒
39	50	67	6	Homeworld	Relic/Sierra	家园
40	40	11	31	FIFA 2001	Electronic Arts	FIFA 足球 2001
41	36	145	1	Starcraft / Add-on	Blizzard	星际争霸/资料片
42	46	30	23	Shogun: Total War	Electronic Arts	将军：全面战争
43	37	114	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G O D	铁路大亨II/21世纪
44	56	17	24	Homeworld: Cataclysm	Relic/Sierra	家园：惊世浩劫
45	53	3	45	Cossacks: European Wars	CDV Software	哥萨克人：欧洲战争
46	39	74	6	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵II
47	43	44	40	Space Empires 3	Malfador	太空帝国III
48	45	119	5	Caesar 3: Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝III
49	59	5	49	Sea Dogs	Bethesda	海狗
50	44	84	2	Might and Magic 7: For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门VII血统与荣耀
51	52	115	10	Grim Fandango	LucasArts/Activision	神通鬼大
52	49	93	11	Civilization: Call to Power	Activision	文明：权倾天下
53	55	5	53	American McGee's Alice	Electronic Arts	爱丽斯梦游魔境
54	64	67	29	Rainbow Six: Rogue Spear / Urban Operations	Red Storm	彩虹六号：狂暴之矛/都市行动
55	58	68	30	Discworld Noir	Perfect/GT	阿达魔法师
56	62	102	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000
57	60	38	12	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	银河创世纪II
58	48	20	30	Grand Prix 3	MicroProse	世纪金冠军III
59	54	15	34	Wizards & Warriors	Activision	巫师与武士
60	73	6	59	MechWarrior 4	Microsoft	机甲战士IV
61	42	11	42	Zeus: Master Of Olympus	Sierra	宙斯：奥林匹斯之王
62	68	133	7	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	最终幻想VII
63	63	60	10	Pharaoh	Impressions/Sierra	法老王
64	76	11	64	RollerCoaster Tycoon: Loopy Landscapes	MicroProse	过山车大亨：天旋地转
65	81	25	30	Combat Mission: Beyond Overlord	Big Time / Battlefront	战斗任务
66	57	67	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间II
67	84	51	23	Asheron's Call	Turbine/Microsoft	阿瑟伦的召唤
68	71	4	68	Hitman: Code 47	Eidos	职业杀手代号 47
69	61	55	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
70	70	42	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	王权
71	72	25	35	Dark Reign 2	Activision	黑暗王朝II
72	69	72	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	泰伯利亚之日
73	80	96	7	RollerCoaster Tycoon / Add-ons	Microprose	过山车大亨/资料片
74	51	62	22	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮：第一次异形入侵
75	74	19	71	Operational Art of War: Century Warfare	Talonsoft	战争艺术行动：世纪争霸
76	78	58	29	Tomb Raider: The Last Revelation	Core/Eidos	古墓丽影：最后的启示
77	75	59	11	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	创世纪IX升腾
78	85	20	40	Heavy Metal: F.A.K.K.2	G O D	重金属：F.A.K.K.2
79	77	142	2	Might and Magic 6: The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门VI天堂之令
80	65	94	18	Imperialism 2: Age of Exploration	Frog City/SSI/Mindscape	梦幻帝国II拓荒时代
81	67	26	43	Warlords Battlecry	Broderbund	呼啸战神
82	79	81	7	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者II
83	93	30	31	MDK 2	Interplay	孤胆枪手II
84	82	8	74	Delta Force Land Warrior	NovaLogic	三角洲特种部队III大地勇士
85	87	33	71	EverQuest: The Ruins Of Kunark	Verant	永恒使命：库那克的毁灭
86	89	74	13	Star Trek: Starfleet Command	Interplay	星际迷航：星舰指挥
87	–	1	87	Jagged Alliance 2 Unfinished Business	Sir-Tech/Interplay	铁血联盟II未完成的交易
[illegible]	66	84	9	MechWarrior 3 / Pirate's Moon	Zipper/MicroProse	机甲战士III/海盗之月
89	100	94	18	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	永恒使命
90	86	125	10	Warlords 3 Darklords Rising	SSG/Red Orb	战神III黑潮风暴
91	–	1	91	Sudden Strike	Strategy First	突袭
92	83	5	83	Real Myst	Broderbund	真实的秘境
93	88	35	26	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	拉力车手
94	97	4	94	Everquest Scars Of Velious	Verant	永恒使命：佛伦特的恐慌
95	91	2	91	You Don't Know Jack· 5th Dementia	Jellyvision/Sierra	你不认识杰克V
96	99	14	63	Reach For The Stars	Strategic Studies Group/SSI	星际远航
97	–	1	97	Starfleet Command Volume II· Empires At War	Interplay	星舰指挥II战火帝国
98	–	39	42	Star Trek: Armada	Activision	星际迷航：星际舰队
99	95	5	91	Gunman Chronicles	Sierra	枪手历代记
100	–	14	56	Submarine Titans	Sierra	深海争霸

电玩点将榜

综 合 榜

*1.	→	暗黑破坏神Ⅱ	Diablo 2	Blizzard/奥美(2461)
*2.	→	星际争霸:母巢之战	Starcraft:Brood War	Blizzard/奥美(2287)
*3.	↑	仙剑奇侠传		大宇(2109)
*4.	↑	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(1946)
*5.	↓	剑侠情缘Ⅱ		西山居/金山(1872)
6.	↓	帝国时代Ⅱ	Age Of Empires 2	微软(1810)
*7.	→	新神雕侠侣		昱泉国际/第三波(1682)
*8.	↑	生化危机Ⅱ	Resident Evil 2	Capcom/育碧软件(1560)
*9.	↑	博德之门Ⅱ安姆的威胁	Baldur's Gate 2: Shadows Of Anm	Bioware/第三波(1389)
*10.	↑	魔法门之英雄无敌Ⅲ	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧软件(1247)
*11.	↑	FIFA 足球 2001	FIFA 2001	EA Sports/电子艺界(1106)
*12.	↓	最终幻想Ⅷ	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(1064)
*13.	↑	傲世三国	Fate Of The Dragon	奥世工作室/目标软件(899)
*14.	↑	轩辕剑Ⅲ外传:天之痕		大宇/育碧软件(836)
*15.	↓	轩辕剑Ⅲ云和山的彼端		大宇/晶合(725)
*16.	↑	雷神之锤Ⅲ竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(667)
*17.	→	三国志Ⅶ		光荣/第三波(631)
*18.	↑	极品飞车:保时捷之旅	NFS: Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(583)
*19.	↑	大航海时代Ⅳ		光荣/第三波(457)
*20.	↓	新倚天屠龙记		智冠(366)
21.	↓	合金装备 PC	Metal Gear Solid	Microsoft(252)
*22.	↓	新绝代双骄Ⅱ		宇峻科技/智冠(201)
*23.	↑	心跳回忆	Forever With You	科乐美/晶合(167)
*24.	↑	网络三国		中华游戏网/智冠(132)
*25.	↓	盟军敢死队:使命召唤	Commandos: Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(97)
*26.	↓	恐龙危机	Dino Crisis	Capcom/育碧软件(73)
*27.	↓	家园	Homeworld	Relic/育碧软件(60)
*28.	↑	生化危机Ⅲ复仇女神	Resident Evil 3	Capcom/育碧软件(52)
*29.	↓	FIFA 足球 2000	FIFA 2000	EA Sports/电子艺界(49)
*30.	↓	笑傲江湖之日月神教		昱泉国际/中青旅创先(40)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

又是一年春来到,我们的排行榜再次揭晓了。

头两名自然还是《暗黑破坏神Ⅱ》与《星际争霸:母巢之战》了,它们已经占据榜首多时,而且这种状态肯定还会长时间的持续下去。总的看来,这二者之间的竞争恐怕就只能通过耐玩度来表现了,Racer 比较看好“星际”,我不是“星际”迷,只是觉得这种带点策略成份的东西总会有更多的研究余地,耐玩性更高,您没见这款游戏已经风靡数年而不衰了吗?而这一点“暗黑”系列就要相对差一些了。

这期《仙剑奇侠传》重新夺得了第三名,这也是意料之中的事嘛!虽然《仙剑奇侠传Ⅱ》已宣布再次延期,但最近盛传《仙剑奇侠网络版》仍会在今年推出,这样的消息怎么可能不推动“李大哥”再上层楼呢!此外,Racer 在统计选票时还注意到一点,那就是投了“仙剑”票的读者大多也会投“剑侠”一票,因此后者排名此次只是小有下降,看来悲剧确实是更能够抓住人心啊!就连《新神雕侠侣》也沾了悲剧的光,虽然 Bug 多多,却依然受到了广大玩家的欢迎,当然它的创新之处也是不容忽视的。

这回《三角洲特种部队》排到了第四名,有点意外,却也在情理之中。二代就不必说了,比较失败,三代的反响虽然不错,但大家依然找不到当初的感觉,因此一代仍就是该系列中公认的最好版本。这次排名上升也说明“三角洲”仍然有大批的爱好者,他们仍旧对“特种部队”充满了期望,我只能说,努力吧,NovaLogic!

《傲世三国》是我们应该大书特书的一款游戏,它已是公认的目前最好的国产游戏。但是,明显的模仿痕迹又让玩家们的热情大打折扣,这也就是它排名不高的原因。不过 Racer 要说的是,即使是模仿,国产游戏能够达到如此之高的水平也是十分不易了,更何况它在某些方面确实还有着这样那样的创新呢,因此它的上升潜力还很大,这一点我们从下面的读者点评中也可以看得出来。Racer 因此再次强烈呼吁,让我们继续大力支持国产游戏吧!

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与,可以通过信件(明信片)、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式,投票者均可以参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

选票格式:您最喜爱的四款游戏(中文或英文名称)

1. ________ 2. ________ 3. ________ 4. ________

点将榜投票地址:100037 北京 813 信箱

读者点评

《三角洲特种部队》 本期排名(4)

这年头,OICW、火箭炮、小刀刀,一个都不能少。 (甘肃 陶大键)

《傲世三国》 本期排名(13)

游戏太像“帝国”了,但能模仿得这么像也是很不错了,同时加了一些《三国志》的特点,总体感觉很好,只是稍有点繁琐。 (陕西 马进)

给我的感觉就是在玩《帝国时代Ⅱ》,没有什么激情。 (湖北 李丹)

为中国人争了口气,第一次玩时有了少有的震惊感,战略性很强。不过,攻城武器似乎少了一点儿,不知是玩后勤,还是玩战争。(四川 赵嵩)

这么好的作品怎么才傲视三国呢?应该傲视全球才对嘛! (天津 李南)

国产游戏的极品,画面之精细和《帝国时代》相比有过之而无不及,其他设计也很新颖,只是武将的作用不太突出。 (北京 白晓旭)

画面无与伦比,操作总的来说还可以,就是难度太变态,第三关不用秘技肯定没戏,目标的工作人员难道全是“帝国”高手? (北京 王秋萌)

画面基本与《帝国时代》相同,但游戏中加入策略和训练民工比较新颖,别具匠心。 (天津 郭立嘉)

超过了《帝国时代Ⅱ》的画面质量,真实的兵种训练设计和……使我对国产游戏充满了信心。但人物细节、动作仍不如《帝国时代Ⅱ》,也无法体验到武将的威力(以一当十),不过总体还是很好。 (北京 王宏传)

我个人觉得这是一款可以令国人振奋,并能够为国争光的国产好游戏。Good! Very Good! Very very very very……+∞ Good。 (天津 李冬)

让我更多的感觉到惊喜,假如能够再丰富一下武将战斗场面,那我就别无他求了。 (贵州 郭磊)

《轩辕剑Ⅲ外传:天之痕》 本期排名(14)

一流小组制作出来的具有一流名气、一流画面、一流音乐的游戏,唯一不足是有着二流的剧情。 (郑州 翟东炜)

《生化危机Ⅲ复仇女神》 本期排名(28)

僵尸:哈哈,我是世界上最可怕的生物,我杀人无数,我比任何人都强大,我……

玩家:可是我亲眼看到你被一个漂亮 MM 杀得屁滚尿流。

僵尸:…… (北京 祝昊冉)

本期幸运读者

南京 冯涛 西安 郭斌 哈尔滨 江家奇

天津 张瑞 西安 赵天飞

七色聊天室

9516888228

每日 09:30-11:30 13:30-15:30

特别推荐⇨①键：每日即时主题聊天室

节目介绍 免费 区 9516880000

海潮主持　雨桐主持　阳光主持　云帆主持

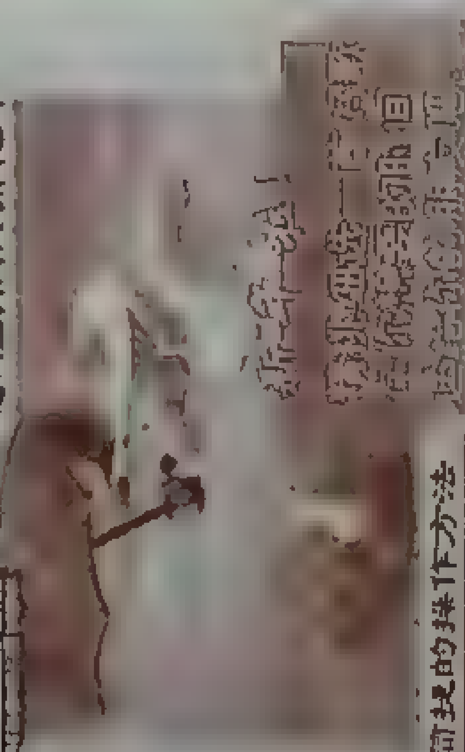
逗逗主持　伊雯主持　晓龙主持

2键：主持人信箱

3键：空中聊天室

音乐贺卡

超大型自助式歌曲仓库



简捷的操作方法

1号键：按歌手查询　2号键：按歌名查询

9516886866

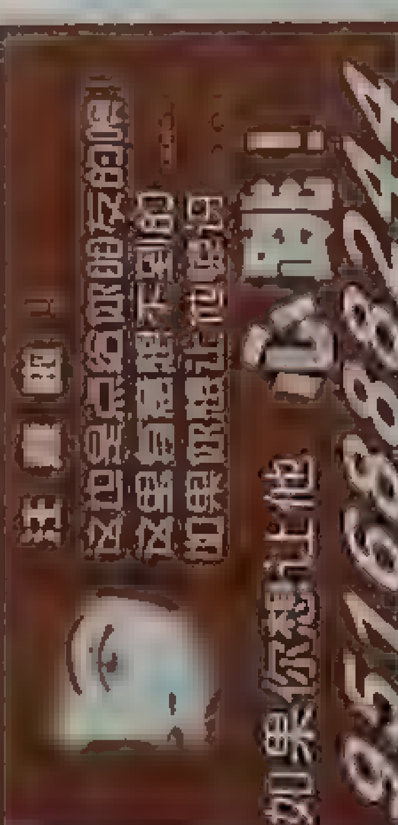
208	郑中基	左右为难
344	许茹芸	我依然爱你
[illegible]	刘德华	相约到永远
392	王力宏	龙的传人
494	那英	辛酸的浪漫
495	萧亚轩	蔷薇
497	陈晓东	黑色领带
570	安在旭	Forever
610	田震/苏永康	分享
619	孙燕姿	爱情证书
625	李玟	真情人
631	梁朝伟	花样年华
710	王菲	笑忘书

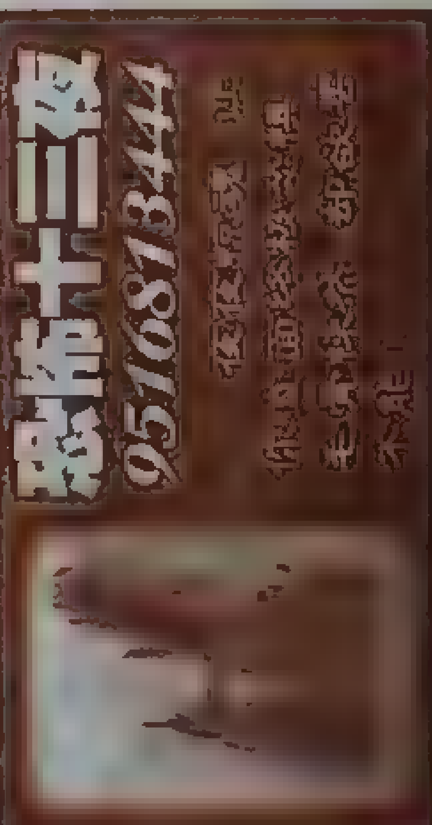
>> 上千首好歌不断更新中



9516887333

03 洗澡
06 打猎
07 炮兵训练
17 兔子
20 空中女厕所
27 小乖大便记
33 耶苏与撒旦
35 赤壁之战
36 东方不败
46 超人





9516886193 卡通游戏天地

详尽的对话、生动的情节、简单的操作，通过丰富的语言生动体现出人物的性格变化，生动感百分百！

9516886277 笑傲江湖

绝顶的剑法，旷世的奇缘，柔美的感情经历以及缠绕半生的磨难，造就出一个绝古旷今的江湖大侠。

9516886086 小镇魔影

一个疯狂的世界
一段惊险的旅程

携手走捷径

京小红帽市内免费送货热线：66416666

新品视点

	零售/会员		零售/会员
空间(特价)	25/20	飞行英雄	38/35
时代(双CD)	38/35	三国志Ⅶ	140/130
巨人	48/45	玩具军人	48/45
侠侣	69/65	堕落天使	69/60
缘(白金版)	78/70	电影大亨	29/25
魂曲	98/90	文明Ⅱ	48/45
坏神Ⅱ经济版	98/90	仙狐奇缘	69/60
Ⅱ	68/65	平妖传	39/35
天屠龙记	69/60	飞鹰行动	38/35
三国月费卡	19/19	圣诞任务	29/28
	58/50	神雕侠侣攻略	28.8/27
死队	48/45	三国志风云Ⅱ	48/45
之争	48/45	为自由而战	38/35
2000之拳皇	22(限量)	西线风云	38/35
危机	48/45	东线风支	38/35
气泡	29/25	黑暗之光	38/35
决战	39/35	暗黑破坏神Ⅱ英雄版	188/170
拉战记	48/45	轩辕剑Ⅲ天之痕	69/65
国	38/35	FIFA2001	50/46
侠传	88/80	NBA2001	50/46
亨	29 9/25	玩具兵之一触即发	48/45
3送永远的伊苏	39/35	桌球俱乐部	48/45
人生	50/45	天权之幻想王国	58/55
大富翁	25/23	深海争霸	50/45
之王	19/19	乐高棋国风云	68/60
之王月费卡	19/19	乐高开天辟地	68/60
者	50/45	生化危机Ⅲ简装版	48/45
甲壳虫	50/45	生化危机Ⅲ豪华版	188/180
侠传	98/90	盟军千禧深入敌后	50/45
三国	68/65	罗大佑精典MP3	35/34
英雄传说Ⅴ	48/45	张雨生精典MP3	35/34
Ⅲ外传之天之痕	69/60	张惠妹精典MP3	35/34
时代	29/26	暗黑破坏神2玩偶(邮费10元/套)	
游侠传	68/60	野蛮人	168限量
	48/45	亡灵巫师	168限量
M 3D雷霆战机	48/43	DIABLO	178限量

幸运之星大转盘

我们每期都将从会员及本月的邮购者中随机抽出十名幸运之星，并赠送当月最新软件，再从十名幸运之星当中选出一名无敌幸运星，无敌幸运星可在中奖的三个月内以7.5折购买捷径任何的产品，愿广大玩家都能成为捷径幸运之星。本次活动的奖品由本公司提供。

份中奖名单

	罗爱利	辽宁	范建之	四川	余泉升	西藏	范云芙
	彭湘涛	陕西	高汉章	广州	肖飞	吉林	徐松涛
	冉番	海南	黎述庆				

★无敌幸运星——江西 龚安

特约经销商

公司中发分店	010-62528200
际公司	010-63425670
专卖店	010-68630663
市骏腾电脑超市"17、18"	13001419587
保定合作路7号	5079586

工具箱

	零售/会员		零售/会员
会声会影	98/90	COOL 3D 3.0	48/45
我行我速Ⅲ	48/45	Photoimpact5.0	490/450
独立制片人	188/180	GIF Ainmiator 4.0	28/27
COOL 3D 2.5	38/35	从零开始学英语	150/140

流行经典

	零售/会员		零售/会员
神雕侠侣	29/25	银翼杀手	60/55
新绝代双娇Ⅱ	69/60	刀剑笑	49/45
机皇游戏大全	19/16	死亡阴影	48/45
三国群英传	29/25	太阁立志传Ⅱ	148/120
富甲天下Ⅱ	40/35	阳光少年游	38/35
三国志风云再起	68/60	中华英雄	69/55
大航海外传	68/60	烽火三国	29.9/25
半条命(梦幻组合)	98/90	虚拟人生Ⅱ	35/30
泡泡龙2	39/35	明星志愿2000	48/45
新鹿鼎记	65/60	幻舞天使	48/45
古墓丽影Ⅴ	38/35	武士魂(世纪回顾)	20/15
近距离作战Ⅳ	48/45	F15战斗机(世纪回顾)	38/35
魔导异元素	48/45	仙剑奇侠传(世纪回顾)	28/25
人偶情缘Ⅱ	38/35	杀气冲天(世纪回顾)	38/35
风云	39/35	战地2100(世纪回顾)	42/38
西风狂诗曲Ⅱ	58/50	深海猎鲨(世纪回顾)	38/30
自由空间Ⅱ	68/60	沙丘2000(世纪回顾)	36/32
极品飞车Ⅴ	60/55	长弓2(世纪回顾)	48/45
KV3000	178/120	魔兽争霸Ⅱ(世纪回顾)	38/35
瑞星千禧版	168/100	摩托英豪2(世纪回顾)	38/35
星际+母巢(套装)	98/90	绝地风暴Ⅱ(世纪回顾)	48/45
命令与征服Ⅱ	68/60	地下城守护者(世纪回顾)	48/45
中华客栈	25/23	骑士与商人(世纪回顾)	28/20
破碎虚空	49/40	魔法天尊(世纪回顾)	38/35
移民计划Ⅱ	38/35	星际围攻(世纪回顾)	50/45
英雄无敌Ⅲ	48/42	主题医院(世纪回顾)	36/32
模拟人生	68/60	梦幻帝国	38/35
世界足球经理(中文版)	38/35	梦幻模拟战Ⅰ	25/23
金庸群侠	39/32	东周列国志	48/45
天地劫	69/55	土著也疯狂	38/35
剑侠情缘Ⅱ	38/35	百变天兵	38/35
幻世录	69/60	孤胆枪手Ⅱ	60/55
模拟城市3000中文版	60/55	创世纪企业王国	48/45
风色幻想SP	49/40	圣章女神传说	49/45
远征奥德赛	39/35	极速摩托铃木2000	48/45
FIFA2000	50/45	地球2150	48/45
KA-52直升机	38/35	冰风谷	68/60

魔拉星亚大学院万智牌

中级版第六版补充包	23元/套	预言补充包	25元/套
克撒版补充包	25元/套	预言比赛用牌	99元/套
马凯起始包	99元/套	大战役补充包	25元/套
马凯补充包	25元/套	大战役比赛用牌	90元/套
宿敌补充包	29元/套		

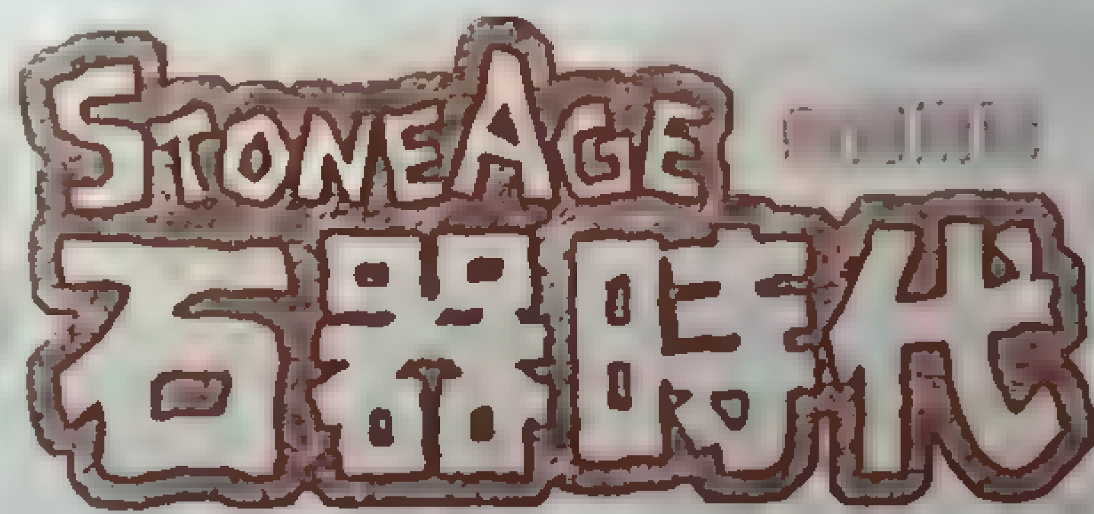
JJsoft 捷径电脑

邮购地址：北京市813信箱北京捷径电脑公司

联系人：李文东　邮编：100037　电话：010-68520836

捷径总店销售地址：海淀区阜城路8号西平房(商学院对面121车站旁)　邮购费用：5元/套

石器时代 产品上市记者发布会



游戏类型：网络游戏
开发公司：JSS 株式会社
发行公司：华义国际
上市时间：2000-4-1
系统需求：Win95/98

内容简介

《石器时代》是由日本 Japan System Supply(简称 JSS)株式会社开发的，自从在日本上市以来，它已成为了全日本最受欢迎的在线 RPG 游戏。华义国际慧眼独具，将它汉化并代理在台湾发行，仅仅一个月的时间就已升至各游戏排行榜首位，其流行的程度绝对可以称为时尚的先锋。

有别于玩家所熟悉的线上 RPG 游戏里的英雄形象和残酷的战斗，石器时代带给大家的是完全轻松幽默的游戏方式以及可爱有趣的人物造型。这个特色在玩家一进入游戏创造人物时就已开始发挥，除了为人物命名、分配属性和决定人物出生地外，游戏提供 12 种人物、



各 4 种颜色共 48 种不同造型让玩家选择，这些人物不但高矮胖瘦各有特色，更有趣的是玩家可以分别更换人物眼、鼻、口三个部分的造型，其中不乏暴牙、斗鸡眼等爆笑表情，如此一来，玩家可以创造出完全属于自己风格的人物。

在游戏中以自己的独特面貌与其它游戏者互动时，大家彼此之间，可以很快记下对方的面貌，结为伙伴一同冒险，而在游戏进行时，玩家可以随着情境的不同改变人物的动作，例如：聊天时可以坐下来，初见面自我介绍时点头鞠躬，其它像手舞足蹈、捶胸顿足、倒地装死等，共有 12 种不同动作，让玩家可以更清楚表达自己的想法很有意思吧！

除了游戏者外，在游戏世界中数量不少的生物和 NPC 人物也有各种不同的造型和职业，这些人们会提供玩家所需要的协助、物品或情报，有些则会向玩家挑战。其实，玩家如果没有在游戏中遇到其它游戏者，光是和这些身穿毛皮的 NPC 人物互动或四处探险也够玩上好一阵子了。

众所瞩目的石器时代(Stone Age)

如果说，二十世纪最后的游戏主流是"即时战略游戏"，那么，迎接二十一世纪的游戏主流又是什么？答案是"网络游戏"。伴随着网络科技的持续进步，游戏在网络上的表现也越来越出色，像网络《创世纪》这样经典的网络游戏也日益增加。其中《石器时代》中文版开放测试登记时，还创下一分钟涌入一百人的历史记录，可见玩家对这款游戏的期待程度。



逗趣可爱的造型

有别于一般线上 RPG 游戏里的英雄形象与残酷的战斗，《石器时代》带给大家的是轻松幽默的游戏方式以及逗趣的人物造型。玩家可以在游戏中以自己的独特面貌与其他玩家互动，大家彼此间也可以很快记下对方的面貌，结为伙伴一同冒险。而在游戏进行时，玩家可以随着情境的不同改变人物的动作，例如：聊天时可以坐下来，初见面自我介绍时点头鞠躬等等，让玩家可以更清楚表达自己的想法。除了玩家外，在游戏世界中数量不少的生物和 NPC 角色也有各种不同的造型和职业，其实，就算您没有在游戏中遇到其他玩家，光是和这些身穿毛皮的 NPC 人物互动或四处探查，也够玩上好一阵子的了。

充满原始风味的世界

游戏中的世界主要由风格迥异的两个大岛组成，在西北方的"塞那斯岛"分布着广大的草原、森林与沙漠，这里是石器文化的发源地，因此，技术能力较高，可以制造威力强大的武器和装备。而在东南方的"加鲁卡"岛则是一座被茂密森林覆盖的热带岛屿，是个充满原始野性风采的冒险天堂，这里有许多可供冒险的特殊地点和种类繁多的生物，其中，还有一个可爱的小矮人村落等着玩家来探索。在这两座岛上约有 20 个不同村落和洞窟等地点可以游荡，而每个岛环绕一圈大约各要 30 分钟以上，由此不难想象，要完全探查两大岛所有的地方，是一件多么伟大的冒险了。

宠物大作战

在石器时代中，最让人喜爱的莫过于自行豢养宠物的设定了。除了一开始游戏时就有的宠物外，玩家在游戏中所遇到的任何怪物，都可以试着将其捕捉，这些被驯服的动物，您可以让他们参加战斗，而他们也会在战斗中慢慢提升能力。每个玩家最多可以同时拥有五只宠物，也可以将宠物寄放。游戏中有超过 100 种生物，每只同种类、同一级的生物属性和能力也会有所不同，而且还可以为他们购买新的技能。其中，最有趣的就是加工、料理这两项，当您的宠物学会之后，只要有足够的材料，就可以为您创造出新的武器装备或是爱心料理！

友善的互动方式

连线游戏最大的乐趣，自然是与线上的玩家互动并一同冒险了。通常网络游戏最让初学者头疼的就是 PK 的问题，而这种问题在充满欢乐石器时代中是存在的。不过，这并不表示玩家不能相互较量较量。在原野上相遇，玩家可以向其他玩家提出挑战，只要对方接受就能进行一对一或是集体对战，另外也可以在村落的竞技场报名参赛；万一打输了也不必一切从头开始，因为，在这个世界没有死亡这件事，最坏的状况只是被您的宠物瞧不起，而降低他们的忠诚度了。当您遇到其他玩家时，您们可以互相交换名片(上面会有个人的大头照)，而后，每次上线都可以从名片簿中知道对方是否在线上，以便互相寻找或聊天。另外，大家还可以组成最多五人的队伍一起冒险！

不断更新的原始世界

直到目前为止，游戏开发公司仍然不断增加新的游戏场景和物件，使得整个游戏世界越来越丰富。对的玩家而言，这款完全中文化的游戏有专属的服务器可用，并且没有语言上的隔阂。想要享受一个远离杀戮血腥，取而代之的是趣味的探险行动、以及饶富风味的原始世界的话，那就玩玩这款《石器时代》，试试充满欢乐的原始生活吧！

石器時代 我的石器生活

文：水晶

网络的出现给游戏指明了一条新的发展方向，于是乎大大小小的游戏公司均拉起大旗纷纷开发制作网络游戏，而网络游戏的玩家大军也逐渐发展庞大起来。近一年来，国内的网络游戏市场也被炒得沸沸扬扬，一个接一个的网络游戏相继登场，这让国内的玩家着实疯狂了一把。冷静之余仔细地看看这些游戏，不外乎都是武侠或者神幻的老一套，赚经验和升级几乎成了玩家游戏的目标，而网络所表现的人际互动却没有很好地表现出来。难道网络游戏仅此而已？这个问题曾经在我的头脑中停留了很久，但最后却被一款网络游戏打破了，它就是《石器时代》

我是一个可爱的原始人

和所有的网络游戏一样，《石器时代》的玩家都需要选择一个人物形象才能进入游戏，但是这个游戏所与众不同的是，抛弃了以往的网络游戏所塑造的英雄形象，采用了可爱的卡通人物形象。玩家可以从 12 种人物造型中选择出自己的所爱，他们高矮胖瘦各有特点，如果不满意，还可以给他们更换眼、鼻、口三个部分的造型，当然也会出现一些让人忍俊不禁的模样。在游戏中，每个不同的人物还会通过各种形象动作来表达自己的感情。高兴的时候可以手舞足蹈，生气的时候可以捶胸顿足，难过的时候可以嚎啕大哭，甚至在受到刺激的时候还会出现"晕倒"这种夸张动作。

我的故乡

游戏的舞台安设在一个虚拟的"尼斯大陆"上，这儿有两个地域风情迥然不同的岛屿，一个是俗称为北岛的"塞纳斯"，另一个是俗称为南岛"加鲁迦"。"塞纳斯"位于尼斯大陆的东侧出海口附近，气候温和宜人，适合居住。如果你喜欢这个地方的话，可以选择在这个岛屿上的两个村落——"萨姆吉尔"村和"玛丽娜斯"村中的一个出生。"萨姆吉尔"位于岛屿的东部海岸边，这个村子是以英雄萨姆吉尔命名的，即使现在，村中还矗立着英雄萨姆基尔的巨大雕像；"玛丽娜斯"村位于岛屿的西南角，这里的人们信奉海之精灵，民风淳朴，居民和蔼可亲。与"塞纳斯"完全不同的是，"加鲁迦"是一个有着热带雨林风貌的岛屿，这里地形复杂，物种繁多，喜欢探险和猎奇的玩家不妨选择此处出生。

岛上同样分布着两个已为人类探明的村落，其中"加加"村坐落在一片巨大茂密的树上，而另外一个"卡鲁它拉"村却是由十几个相近的小岛组成的。每一个玩家都可以为自己选择一个所出生的故乡。

亲亲我的宝贝

在《石器时代》中，你不是孤军作战，从你进入游戏的时候就会有一个宠物跟随着你，有大耳朵的"凯比特"，可爱的"乌力"，乖乖的"克克尔"，飞来飞去的"威伯"宠物的不同是根据你选择出生故乡所变化的。它会跟着你一起成长，经常让它跟随你一起战斗，不但能提高宠物的等级，还可以提高它的忠诚度哦，可不要小看忠诚度，如果你"虐待"宠物或者战斗失败，忠诚度就会下降，当下降到一定程度的时候，宠物可就不听你的话了，在战斗它可是会反过来攻击你的哦。因为你打了败仗，它也会觉得好没面子的哦。宠物技能里面还有比较有特色的"料理"和"合成"，当你的宠物学会这两项技能后，可以料理出来各种各样好吃的东西，也会合成出各种各样的武器。料理的名称也很可爱的，象什么香香面包，豪华生鱼片等等有趣的名字。如果你料理好的话，会大量恢复你的耐力和气力，还会增加你的捕获率。你还可以捕获新的宠物，战斗中有一项可以捕获的选项，遇到你喜爱的宠物，你就可以捉他了，饲养到一定程度的时候，如果你不想要它了，还可以送到宠物店去换一些 Stone。所以，宠物在《石器时代》里面可是你的好帮手，一定要对它好一点。



来，我们交个朋友吧

《石器时代》最大的特点就是与在线的朋友一起去冒险，当你遇到其他玩家的时候，可以试着和他接触，如果对方愿意同你一起结交，大家就可以互相交换名片了。在你的名片簿中就会增加他的个人资料，以后在你每次上线的时候都会看到你的好友是否在线。可以和他通过邮件的 Icq 功能发邮件给他，即使不在同一个服务器上面你也可以发邮件给他，这样就大大方便了你同远方的朋友聊天。在同一个画面的朋友，如果想聊天，可以围坐在一起，开个简短的小会议。《石器时代》中还专门为大家设置了"聊天室"，你可以和朋友相约在一个聊天室，大家可以坐到一起聊聊天，交流一下自己的经验。

Money，Money～～～

在《石器时代》中，你可以选择各种各样的方法去赚钱。想要在游戏中生存，第一个就要去学会怎样去赚钱。在野外移动的时候会遇到战斗，战斗后获得的肉可以拿去卖，抓到的宠物如果你不喜欢了也可以拿去换一些 Stone，剩下的还可以去挖矿，伐木。

Pk？谁怕谁

要是说到《石器时代》的作战方式，会令你更加惊讶，它采用的是回合制的战斗模式。对网络游戏有所接触的玩家应该知道，我们现在所见过的网络游戏都是即时战斗模式，虽然这样能够增加紧张感和刺激性，不过由于国内网络速度不尽人意，有时候会因延迟而造成角色的死亡，所以即时的战斗方式给玩家带来更多的是伤心而不是开心，而在《石器时代》中，这种意外伤亡不再发生。当你遇到攻击时，游戏画面自动切换成战斗画面，而当别人战斗处于劣势寻求帮助时，你也可以加入帮忙。即使这个时候断线了，也只不过是自动退出战斗而已。在战斗方面，大家最关心的可能是 PK 的问题了，被其它玩家 PK 了降一大截属性相信没人会感到高兴的，这一点在《石器时代》里同样不用担心，因为石器的世界没有死亡。玩家间的战斗要双方同意才行，被打败了也没什么损失，最多让你的宠物瞧不起罢了，毕竟这只是游戏，大家只要高兴就好。Pk 当中还会增加和降低你的 Dp 值，在每个竞技场和道场门口还可以看到一个"高手榜"，在那里你可以看到自己的排名，看看你排在《石器》中的第几名，大家也可以相约到竞技场一起来个团体 Pk，如果赢了，Dp 值可是会猛增的哦。

这些卡通式的人物，再加上漫画式的游戏场景，玩家还以为是在动画王国冒险了！游戏的背景音乐也配合得恰如其分，玩家在村落的时候可以感受到强烈的具有原始风味的乐曲，而一旦到了外地，马上又转成了拥有冒险刺激但不失轻快活泼的曲风。想象一下没有暴力和血腥的原始世界，来试试《石器时代》的原始生活吧。

笑傲江湖演义(二十) www.xajh.com

江湖快报

[illegible] 2001 [illegible]

《[illegible]》[illegible] RPG [illegible]

无可奈何花落去

天山派·疏影横斜——玉壶冰心

(一)

吴山青,越山青,两岸青山相送迎,谁知离别情?

君泪盈,妾泪盈,罗带同心结未成,江头潮已平。

——北宋·林逋·《长相思》

我坐在梳妆台前,对着镜中的自己默默出神。镜中的女孩披着长发,眼神中是掩饰不住地忧郁。什么时候起,笑容已经从我的脸上悄悄消失了呢?不,不要!我极力振作起来,换上那件最喜欢的淡蓝色衣裙,背上小包走出门去

屋外的天气非常晴朗,湛蓝的天空万里无云,阳光温暖地抚摸着大地上的万物,给所有的一切都罩上了一层金色的光辉。每个人的脸上都是一副宁静而又愉快的表情,充分享受着这份风和日丽。

正是午后,街上熙熙攘攘,人流不断。我沿着街道漫无目的地走着,心不在焉地看着那些琳琅满目的商品。不一会儿,随身物品中已经多了两件衣服,一支唇膏,虽然,我并不是真的需要它们。

在首饰店中遇到了一点小小的意外,也许是好久没戴耳环的缘故,我被那细细的耳针狠狠地刺了一下,这疼痛是如此强烈,一直延伸到心底的最深处。在大脑还没来得及反应之前,眼泪已经不由自主地汹涌而出。售货小姐忙着拿来纸巾和药膏,殷勤地帮我涂抹上,又轻声细语地安慰我:"没事的,过一会儿就不痛了。"我点点头又摇摇头,在众人惊诧的目光中,泪流满面,狼狈不堪地逃出门去

站在街角的我再也忍不住了,抽泣着拨通了身旁的电话。话筒里传来传呼小姐甜美的声音:"请说出您要传呼的用户。"我怔住了,那个早已倒背如流的号码此时怎么也说不出口……"嗒"地一声,我轻轻地挂断了电话,可是心里明白,扯不断的是对江湖的思念,还有对他的……思念!

也许我本不该进江湖的,有的时候我常常会这样想,自来我就非常厌恶暴力一类的游戏,什么拳皇,街霸从不沾手,一向玩的都是如动画片般优美,《心跳回忆》,《美少女梦工厂》……而江湖这以PK为主的网络游戏竟然令我深深地迷恋进去,自己都觉得有些不可思议。

记得那时我还是天山一个等级很低的小小虾,武功低微,加之认识的同门少之又少,在经历了无数次被杀,被抢的痛苦遭遇之后,我开始怀疑起自己的能力来,就在心灰意冷,准备退出之际,我遇上了他……

在江湖中,升级对大多数侠客来说是件非常重要的事。可是我却不一样,我不喜欢杀戮,甚至于厌恶江湖中的腥风血雨,每天除了去四大商业城做买卖外,大多数时候都待在总舵天池。对于我来说,江湖中更看重的是人与人之间的交流

[illegible]神[illegible],可是每当我[illegible]的时候,他再忙都会[illegible],只要输入一个简单的英文单词,[illegible],唱歌……他就这样[illegible]

我[illegible],怎么连我都不认识了?他紧接着打出[illegible]的时候,他已经痛哭流涕地恳求玉壶冰心的[illegible],我[illegible]

[illegible]……

在[illegible],日子总是觉得过得好快。这里是另一个世界,不过,有的时候也会[illegible]

天山[illegible]玉壶冰心[illegible]道:"各位英雄请了!"打完招呼后,我细细地看了[illegible],于是不再出声,静静地站到一旁,听着各位[illegible]的大战

[illegible]对我说:"你★★★★★★★★★★……"啊!"我吃了一惊,[illegible],无缘无故的被人痛骂,这还是头一次呢!我[illegible],确定此话的确是对我而说,正疑惑间,师姐又来了一句:"玉壶冰心★★★★★★★★★★★★"这句话是如此地不堪入目,我顿时生气了,[illegible]的网速出奇地慢,我一句质问的话尚未出口,她已经接二连三地[illegible]

看来[illegible],我委屈地告诉他:"我去聚闲庄了,师姐雾雨莫名其妙地骂我呢!"他[illegible]:"你别走,我来教训她!""啊!"我大吃一惊:"不要啊!算了,我[illegible]有冲突,更不想让你有危险!"他说道:"你别怕,就在那儿等着,我[illegible]"

很快,他进入了天池[illegible]就问,"谁是雾雨,站出来!"师姐雾雨搭腔了:"我在这呢,找我干嘛?""你怎么欺负我妹妹?快向她道歉!"雾雨满不在乎地说道:"哈哈,搬救兵来了,是你妹妹自己小气,我对别人也说过,就没见他们怎么样。"他怒冲冲地对雾雨说:"别人是别人,我妹妹是女孩子!快向她道歉,否则别怪我不客气!"雾雨不屑地说道:"怎么,想轮我呀,都是神剑我还怕你?来外面试试!"我[illegible]急起来,又惊又怕,忙着对大家说道:"都是我不好,你们骂我好了。"他们并不理睬我,一会儿,雾雨泄气了:"好吧好吧,我道歉。"又对我说:"对不起对不起对不起对不起对不起……"我赶紧回话:"师姐对不起,是我太小气了"

眼看一场即将暴发的冲突消失于无形,我稍稍松了口气,悄悄对他说:"我去白花谷加生命了。"他对我说:"你记住,这是我的事,和你无关,我已经告诉她,不服气直接来找我,随时奉陪到底!"

渐渐地,每次在江湖中见到他那戴着墨镜的特种兵头像时,心中就会涌起一股暖流,觉得自己再也不是孤独一人地走在万水千山之间,而见不到他的日子,又让我变得无精打采,十分失落,江湖也随之了无生气。我也许有点明白这意味着什么,可是一直把它埋在心底,直到有一天

那天下午我要去参加一个婚礼,眼看时间快到了,我恋恋不舍地对他说:"我要走了,再见吧!"等了半晌没动静,正想退出,只见他传过一句话来:"你别走呀,你走了还有什么值得我留恋的。"从未见他说这样的话,高兴之余又有点诧异,说道:"我就去一会儿,晚上还上的呀!"点完发送我猛地感觉到,有点不对,这句话一定不是发给我的!

我飞快地问道:"这是给谁的?你是不是发错了?"虽然他一再坚持,可直觉告诉我,这绝不是真的!无奈之下他说了实情,这是给另一个女孩子的。原来是这样!我猜到是一回事,可是看他自己承认是另一回事。

刹那间,我的头脑变得混乱了,好一会儿才挣扎出一句:"你知道吗,你伤了我的心,我真是好傻……再见!"不等回话,我飞快地下了线,眼泪不知道什么时候涌了出来。我知道,伤心总是难免的,我也知道,这只是个游戏,但,还是情不自禁地投入了……

那天的婚宴我根本吃不下,脸上的笑容连我自己都觉得好勉强,以至于朋友们纷纷关切地问我是不是病了,还是遇上了什么不开心的事?我无言以对,能说什么呢,难道能告诉他们,是网络让我动了真情,而我又在笑傲江湖里伤了心?

女孩子的自尊心和虚荣心让我对这一切保持沉默,这是江湖中带来的痛苦,还是让我去江湖中发泄吧!

我一直不愿意杀人,虽然仅仅是个游戏,即使是在这样情绪失控的时候。我故意地去了三战场,既然下不了手杀别人,那就让别人来杀我吧!我想用这种自虐的方式来减轻那份悲伤!

不好!大理段氏的幻影使者向我使了一招六脉神剑!!!!!!!!!我一招冰魄寒功!!!!!!!!!奋力挡住……可惜这一招不管用,六道剑气带着一百多万内力将我团团围住,脱身不得……当一切平静下来后,天山派的玉壶冰心已经身受重伤,快在战场上成为网络废人!

看着屏幕上系统代替我说的话,我的心反而平静下来,第一次没有感到被杀的气愤。带着一种类似于高兴的情绪,我打过去一句话:"我死了!"他大吃一惊:"我来救你!"我很冷静地告诉他:"救不了,我在三呢,你不用下线了,来不及!"

我很清楚自己现在的状况,身上穿的那件防御十三的软猬甲,是我做了好K[illegible]的生意,用[illegible]才[illegible]不多,只有[illegible]点,但全是靠我[illegible]攒积起来的,真正是费尽血汗。可是这一切与[illegible]

[illegible]救了我。同门的温暖让我冷静了下来,我告诉他:"别担心,我被救了,没事了。"在此之前,他已经关切地问了好几句,可我一直赌气没理。他说道:"对不起,我知道今天伤了你的心,现在说什么你都不会相信了。但我还是要解释,她是我在网上的一个好朋友,我一直把她当姐姐看。你不一样,你在我心中是没人能代替的。唉,我不多说了,只求你能原谅我,也许这是个幻想。"我轻轻地拭去眼角的泪水,告诉他:"我原谅你呀,真的要不我早换QQ了。"

我在心里悄悄地说,是的,我原谅你做的任何事,只因为……是你!

(二)

象往常一样,我上线的第一件事就是先登录QQ。在江湖中,我可以没有特武,可以不能升级,但是绝对不能没有朋友。他们在我的心中占了很重要的位置,甚至超过了江湖。我由衷地感谢江湖,是它让我们成了无话不谈的知己。

咦??今天的QQ好象有些不对,怎么也打不开好友栏。我心急如焚地试了几次,直弄得满头大汗,最后只能悲哀地放弃,重新申请了一个

忽然出了这样的变故,令我非常担心,害怕就此失去了和他的联系。"欲寄彩笺兼尺素,山长水阔知何处……"写完,我把请求发送出去,从此开始了遥遥无期地等待。

"青青子衿,悠悠我心,但为君故,沉吟至今。"我再也无心行走江湖,直接进入了总舵天池。盼望着他会象以前一样,忽然出现在我的面前,笑着和我打招呼:"哈罗,好阿油!"可是,没有,同门来来去去,天池里笑语不断,却始终不见那熟悉的身影。

我的脑海中划过一个可怕的想法。莫非,真的是无巧不成书,他也刚好更换了Q?那……我用力摇着头,努力地想把这个念头抛之脑后,可它却象天边的一片乌云,时常要飘过来遮住灿烂的阳光……

等待的日子是如此漫长和难熬,每当右下角的小喇叭响起时,我的心也会随之怦怦地跳起来,多么希望是那个熟悉的号码通过了我的验证呀!怎奈,过尽千帆皆不是,在一次又一次地失望中,四天时间就这样过去了…

已经是中午十二点半了,我无精打采地在汝宁城中做着买卖。今天的运气看来不错,我的说话BP机正在以每个七百三十两的银子卖出。若是在往常,如此赚钱一定会令我兴奋不已,可是今天却提不起丝毫的兴趣,只是机械地移动着鼠标。

小喇叭响起来了,是谁想把我列为好友,在请求通过我的验证呢?我的QQ上全是笑傲江湖里的朋友,而且大多数都是天山的同门。我随意地点开,映入眼帘的却是那个早已默记在心的名字和号码,他,终于来了。

"你还好吗?我好几天没来,让你担心了。"看到这句话,我控制不住地哽咽起来,眼泪滴到了键盘上,屏幕在眼前变得一片模糊。啊!如果你在我的面前,那我会告诉你,这几天来我一直在等你,为了能和你重新联系上,每天都要发出好几条信息。第一次深切体会到夜不能寐,辗转反侧的滋味,我是在担忧着你呀!

我不停地抽泣着,根本没法停下来打字,他久久不见我的回话,着急起来:"你是不是生气了?对不起啊!"我好容易抑制住自己,用颤抖的手指打出一句话:"没有,我一直在找你,又怎么会生气,我是在哭呢!"……

我打开MP3,找到了那首最喜欢的歌《谁》,顿时,屋子里响起了谢雨欣甜美而又深情款款地声音:"谁在等你,你在等着谁……谁在等你,你在等着谁……"

记得一个师兄对我说过,痞子蔡和轻舞飞扬的爱情令他非常感动,我曾傻傻地问他,好象从没听说过,也是天山的吗?我想在看到这句话的那一刻,坐在电脑前的他一定啼笑皆非,有种对牛弹琴,找错知音的感觉。

自从上网伊始,我就进入了笑傲江湖,以至于对网络的认识和了解远不如江湖,因此根本不知道《第一次亲密接触》是什么。我只是感觉到,随着时间的推移,他在我心目中变得越来越重要,每天上线之前都要暗暗祈祷,但愿他也在……

一切的变化仿佛是缘于那一天……

我看到了他给我的留言:"对不起,我这几天一直没来,其实我有点想法,你想不想知道……我不知道我现在是不是考虑得很周到,不过我真是有这样的感觉,没法拒绝的,你知不知道我现在在想什么呢,我还是有一点不敢说,我怕说出来可能朋友都做不成。所以我想看看你的想法,就想我几天不来上网,如果你能来找我,那可能是还有机会啊————所以我现在才来。

哎~~我现在好象说话吞吞吐吐的,说明白一点吧,我喜欢你,该怎么办啊????我这样说是不是有一点唐突了,是不是没有一点心理准备啊———冰心,其实我现在心里也很矛盾,我知道我这样做有一点不应该,不过有的时候有些事是没法不说的,尽管我知道说了可能会不好,可是我不想再这样下去了,很久了,这种想法在我心里

你还记得那次的时候吧~~~~我对你说我不想再上江湖了,可是[illegible]于是我决定留下来陪你,那时开始我就想,我们是不是能再近一点呢?可是我一直没有说,从我对你的理解我知道你是个特别的女孩子,你是不想把江湖和生活放在一起的,可是我好象做不到,我投入就是投入了,或许还是太天真或者是有一点浪漫吧……不过我不会忘记你是在江湖上最让我心动,也是对我最好的女孩子……"

他的这句"喜欢你"让我落下泪来。我悲哀地发现,在江湖中,一切都是那么简单,生存最重要,我所忧虑的只是如何在某份断档以后,小心地保护好自己,最大限度地减少被杀的机率。只要我有足够的内力或几粒乐斗米,玉壶冰心就能乘坐乐斗鸟轻松地穿云破雾,从天山远赴侠客岛而不费吹灰之力。

而网络外的天南地北却是那样的遥远不可及,动如参与商。不上线的日子,我们都有各自的生活要面对,现实,真实而又无奈。这令我非常痛苦,恨不能真的化作玉壶冰心,永远地留在江湖之中

这种矛盾的心情他很快就察觉了:"冰心,我这几天心理也好矛盾啊,今天还在上着课,我就坐不住了。因为我想你了,想到我心痛。你体会过心痛的感觉吗?这两天我一直在控制自己,不想让自己想太多了,可是这种感觉是没法拒绝的,或许你也体会到了,我不知道这样是不是对,可是我还有别的选择吗,我不能拒绝对你的思念……我这几天在看梁晓生的年轮,不知道怎么,我对里面的那种亲情,友情,爱情是那么的痴迷,好像很能引起我的共鸣,昨天我看了一会就不敢看了,好像自己就是在那种隐藏着悲惨的快乐故事之中,让我心里好难过"

爱一个人,好难!

这就是天山,一棵棵银叶林覆盖了山地,远远望去,一座雪白的山峰矗立在眼前。

偌大的天池里空空荡荡,除了我以外再没有别人的踪影,冷风在天池里面穿梭着,电脑前的我禁不住打了个寒颤。我下意识地打着一句句的交谈指令,看着那些熟悉的话,我的思绪飘到了从前,那些充满欢笑的往事,如今再也回不来了。(nocry)我告诉自己说,忍住,忍住,可是一不小心,眼泪还是流了一地……

我再也压不住心中的悲伤,换上他的侠客号自我欣赏起来:

辈份-射字辈
门派 天山
总舵位置.天山(00,00)
派中地位:荷剑
等级_13
经验.现在经验4315/升级所需经验8192
内力-2250000/内力上限2250000
生命 670
武器:七星斩将矛(攻击6/防御1)
武器级别.4
防具.软猬甲(防御13)
心法:冰魄寒功!!!!!!!!!(攻击9/防御9)
声望 1
文化程度-举人 现在学分261/升级所需学分512
存款 26551两

还记得当初他无意中告诉我,只剩下76点的生命时,我着实吓了一跳。他已是十三级,被杀一次就要减十三点,这样子连六次都不够呀!于是,为他的侠客号加生命成了我一天中最重要的事。我把367072玉壶冰心完全抛在了一边,每小时上去白花谷,找诸葛不救要长生命的VPN冲剂,给他加上三点生命。"呀!!!加命都把你加成射字辈了－要小心啊!"我给他留言。而现在,他可能永远都不会上了……

我们早已许久不见,今天却意外地收到了他的留言:"我还是会去想念一个曾经爱过的你。也许今天的你已不再爱我,也许昨天的你就不曾爱过我,可我还是会想你,因为,爱是没有理由的。"看完,我趴在桌上失声痛哭起来。

我知道伤了他的心。经过许久的苦苦挣扎,我最终还是选择了放弃。毕竟,真实世界是无法忽略和回避的,也许对我们来说,做好朋友更适宜一些。我硬起心肠对他说:"对不起,忘了我吧!"沉默了一会儿,他说:"忘得了吗?好吧,我试试,下线了。"我的"拜拜"尚未出口,他,已经走了……

流着泪,我发出了电子邮件:

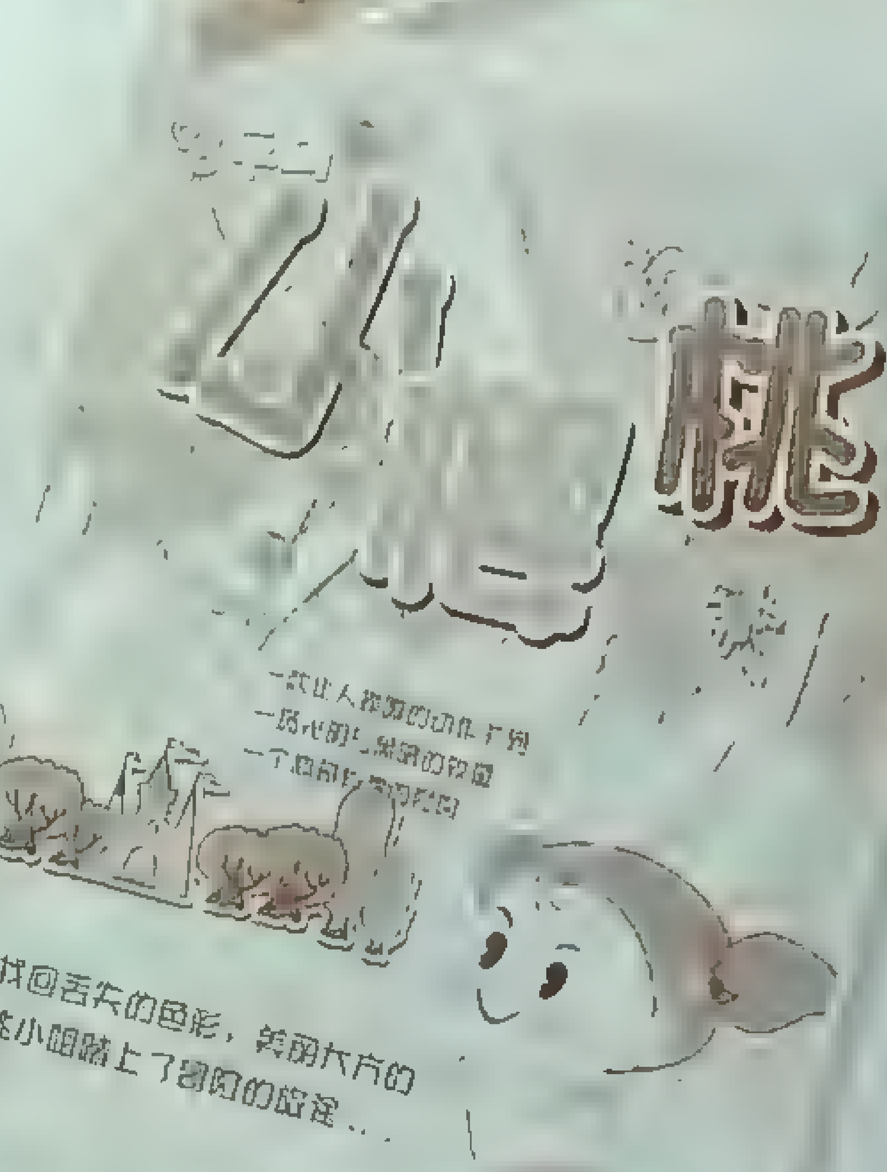
风铃轻轻敲叩着我的心……
这细细的铃声有一点仿佛心碎的声音,
我们离得好遥远,
还是做好朋友吧,
不过我永远都不会忘记那些江湖中的岁月,
那些过去的美好的日子……

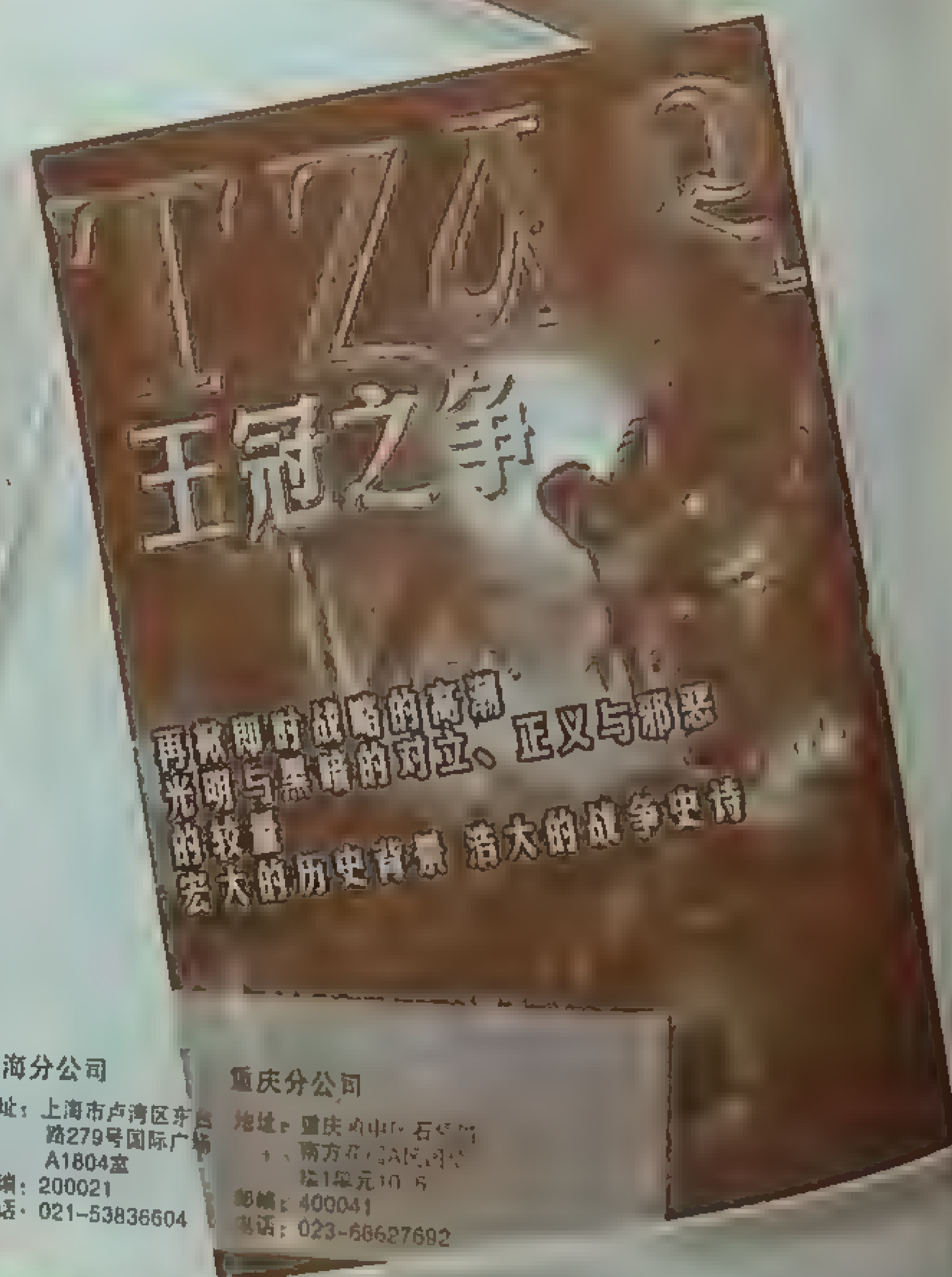
不知道该说些什么,真的,一分钟前我刚给你的侠客号加过生命,虽然我知道你也许再不会上了,每次我都要自我欣赏一次,这样就仿佛看到了你一般,看着那个熟悉的头像,我的眼泪再次落了下来,可是我知道,有一种感觉叫——无奈。你也许会觉得我软弱吧,别怪我,毕竟,是网络让我们把对方想得太美好,说不定,现实中的我们会让彼此失望,那就永远保持这纯洁的友谊吧,我会默默地为你祝福

本文来自国内大型武侠文化图形MUD游戏网站"笑傲江湖"(http://www.xajh.com)玩家原创精华文库,故事情节产于该网站经典游戏"笑傲江湖之精忠报国"(http://game.xajh.com)之片断。











大型武侠RPG

热卖中……

公子，红烛高照之日，新婚爱人却悔婚出走

目惊心，生身之父原来另有其人

为什么恋人要弃他而去？

今日的敌人。难道

树人软件祝大家新年快乐万事如意

工具软件　强档推出新年时尚大餐——《真情伊妹儿》

五大功能:

1. 原音重现　2. 留住回忆　3. 真人演出　4. 电子日记　5. 原文重现

不仅想听声音，还想见到其人，这一切，《真情伊妹儿》都能做到。



12月23日隆重上市
真情价28元/套

渠道总代理：连邦软件
电话：62525338

《驱动大本营2001》2CD/18.80元　让你的硬件拥有更新更好的驱动。

《PII变PIII——PC全面优化终极版》

1. 系统测试站(权威、实用的测试软件)
2. 硬件引擎站(主流硬件全新驱动)
3. 系统优化站(即新又全的优化软件)
4. 水货识别站(近期水货产品完全暴光)

38元/4CD

《龙卷风中英文全文检索系统—Tornado》

可搜寻的信息范围包含一般TXT文字档、MS Office文件、E-mail等信息源，并支持可携式文件(PDF、DynaDoc)，其内建直觉式的文件管理功能，快速、便捷的搜寻能力，是您不能错过的办公室好帮手！　28元/套

《立体梦工厂》　36元/套

可以制作3种不同类型的魔术图片：

1. 立体魔术：可将一般的平面图片印制成有层次感和距离感的立体图片。
2. 两变魔术图片：可以在一张纸上印出两种图案！
3. 动态魔术图片：将数张连续动作印在一张纸上。

详细介绍敬请留意树人网站　http://www.srsoft.com.cn　树人教育软件为您创造更好的学习环境

经典游戏　树人经典游戏世纪回顾版



*银河创世纪　4CD	50元	杀气冲天　2CD	38元	王牌医院	30元
*真侍魂	20元	疯狂大脚车2	36元	初恋　2CD	30元
*青涩宝贝　2CD	30元	麻将大师2	32元	深海猎杀	30元
*人偶情缘　2CD	30元	野兽与乡巴佬	30元	傲气雄鹰	30元
*交通巨人　（现已上市）	48元	银河飞将V　（3CD）	60元	起义　铁甲战乱	29元
*银色幻想　2CD	38元	地下城守护者　（2CD）	48元	黑暗复仇	29元
*称霸四海	20元	长弓II－武装直升机（2CD）	48元	飞行军团黄金版	29元
* F-1摩纳哥大奖赛	29元	F-15海湾战鹰（须用游戏杆）	48元	奥林匹亚桥牌赛	28元
*三国志之风云再起（光荣出品）	68元	绝地风暴2－火线出击（2CD）	48元	末日烽火	28元
*大航海时代外传（光荣出品）	68元	战地2100　（2CD）	42元	整人专家2000	28元
*隋唐争霸	20元	铁甲风暴&黑色战线（2CD）	38元	猎杀潜航	28元
银翼杀手　4CD	60元	摩托英豪2	36元	大富翁3	28元
星际围攻　2CD	50元	沙丘2000	36元	死亡之锁	28元
异形追杀令	38元	以色列空军	36元	黑暗启示录	28元
仕魂	38元	战争游戏	32元	福尔摩斯探案2－玫瑰纹身	28元

热烈庆祝西单科技广场树人软件专卖店隆重开业，详情请关注上面的树人网站

邮购地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302树人公司收　邮编：100086　或寄到双榆树邮局82信箱
销售电话：010-82657369、82657363、82657364、82657365　联系人：马欣、马轶
http://www.srsoft.com.cn （所购产品不足100元，请另付邮资15元 购满百元者免费寄送，邮购电话010-82657370联系人：程先生）
全国各大软件专卖店均有销售



——大水牛BUFFALO 电源

由七喜公司出品的"大水牛"ATX电源采用了智慧型风扇自动温度控制系统，高达470μf的高压滤波电容、别具匠心的电容防爆处理、以及高品质的CBB（陶瓷基层）电容、过载及短路双重保护功能，能够为用户提供非常优秀的电气特性、强大的负荷能力和更加稳定纯净的电流输出，虽然价格较高，但绝对是一款物有所值的产品。

——摘自《微型计算机》

微型计算机 MicroComputer 2000 编辑选择

我们推荐的大水牛Buffalo 300 ATX电源从外到内的多项设计，都体现出一款高品质电源所具备的条件……大水牛系列电源通过了全球各国安规认证肯定，其中包括中国长城安规和中国进出口商品安全质量认证。

——摘自《PC新硬件》

全球各国安规认证肯定，优良品质的保证：















检磁 3872B451
台湾电磁干扰管制规定

HEDY® 七喜电脑（集团）有限公司出品
电话：(020) 87546678 87580675　传真：(020) 87544654　http://www.hedy.com.cn





每月一日出版，
售价 20 元
全国邮局均可订阅
邮发代号：82-969

各地主要软件专卖店，
书刊零售点均有销售，
本社开展邮购业务

社址：
北京市海淀区复兴路乙12号恩菲科技大厦 425B 室
通信地址
（100038）北京 3844 信箱软件世界杂志社
电子信箱：
miaoxy@swm com.cn
电话：
010-63955811/2/3/4 转 34
传真：
010-63955884

光盘 A

动态教学：
VB 可视化编程教学连载（七）
FLASH 动画制作教学连载（二）
Acdsee 3 0 使用教学
心想事成：我想修改注册表
软件专题：注册表修改工具专题
软件速递：多媒体、网络、系统、图形、汉化、驱动、杀毒、游戏、手册相关等最新实用工具9类，100余个。
正版试用：
McAFEE 杀毒之星 + 洪恩毒盾
编程园地：有关编程技巧应用的文章
硬派学堂：
主板知识
精品示用：
方正 F4180 扫描仪
七喜 喜笛 3000 +
海星 冲浪 i 时代
动心游戏：windows 桌面游戏
网上生活：与《数字生活》杂志合作的网络指南栏目
软件世界电子版：《软件世界》杂志2001年1月全文

光盘 B

石器时代资料集
电子图书

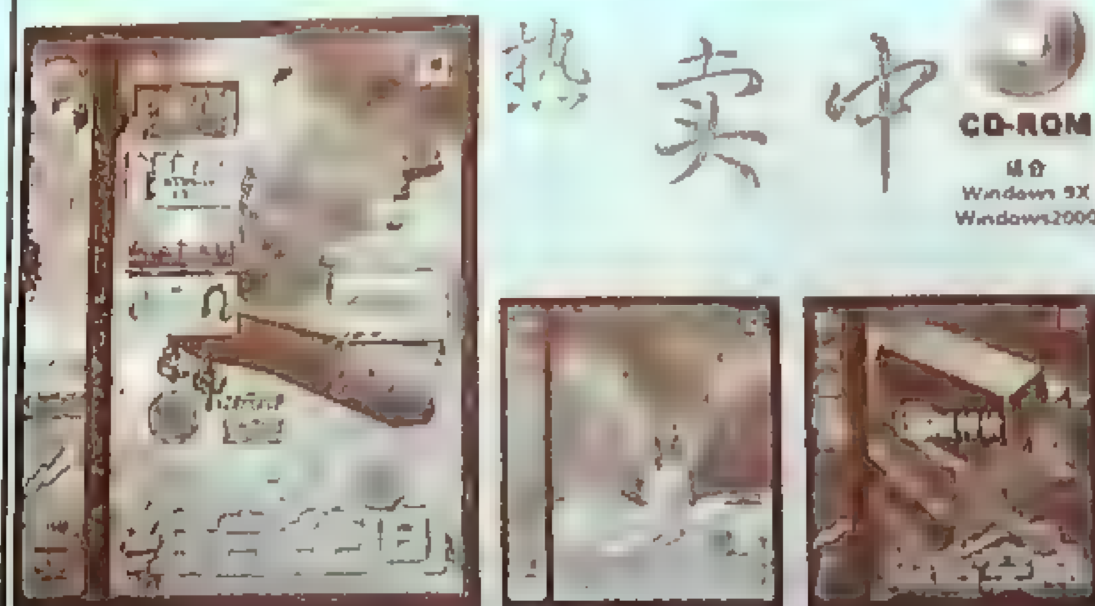
手册要目：

专题荟萃
我想修改注册表——5个最常用的注册表修改工具
将滤镜进行到底
实战速成
让平面动起来
实战网页上传—CuteFTP 使用速成
环行字体制作
[illegible]
Windows 注册表探秘
《音乐工作室》界面 DIY
奇特的鼠标功能增强工具——ClickyMouse
手动制作 VCD
你的高级电脑小秘书——Advanced System Agent
再谈 rm 视频文件的制作
送你一个"文曲星"

网上生活
网事如歌—Opera 5 试用
从实现梦想的地方开始 《东方网页王 II》应用集萃
偏方 @NET
网页导航设计的注意要点
[illegible]
我 炒！炒！炒！——股票交易相关网站
[illegible]
七喜（HEDY）喜笛 3000+
海星冲浪 i 时代
方正 F4180 扫描仪
硬件比武
大水牛 48X 光驱评测报告
三款最新 815E(P) 主板评测
DIY 发烧经
测试你的硬件——主板篇
养猫全攻略

每月装机
1月市场回顾
游戏人间
《石器时代》热点攻略
"弯刀"前瞻赏析
游戏秘技

新品速递



热卖中

新组合空间(游戏篇)28元8CD (工具篇)28元8CD (驱动篇)28元8CD



新组合空间(壁纸篇)28元4CD 新组合空间(动画篇)28元4CD 动漫变形轮(上)28元4CD

2001版“千典游戏龙番外篇-樱花魔界”系列：每套3CD零售25元共六套(2-7辑)！
2001版“软体震裂”系列：每套3CD零售价25元共六套(7-12辑)！
全新版“新月魔典”系列：每套6CD零售价40元共六套(1-6辑)纹阁争霸*极品动感*网恋-才子佳人*紫月寓*升官图……界桌面类、游戏类、休闲类、应用类、影音类、娱教类等36款CD皆录“魔典”系列！
另有“四大名补”“王者攻略”“创意帝国”等，及多张免费纪念光盘加送！
赶快加入金世纪软件俱乐部2001级新“紫金”会员，您将获得全部2001新版新月光盘完整赠送数量多达100CD或更多！每兆空间代价为5.7厘钱平均1CD仅折合3.60元！

樱花剧场 ●名侦探柯南/美少女枪神/不可思议的游戏/东京巴比伦/封神仙界传(连)等数款经典的日动系列7小时超眼视频欣赏！
梦幻街 ●各种模拟器及相应程序及配套游戏ROM！
千典动画城 ●古墓丽影电影预告(电影CG)/最终幻想电影预告(电影CG)/自由枪骑兵(PC)亡命狂徒(PC)/魔邪大蛇强劲风(TV)/美女风行II(PS)寂静岭II(PC)/钢铁尸(PC)/飞鹰行动(PC)/魔剑士(PS2)/女神战补生(PS)等TV动漫/PS/PS2/PC/DC游戏中精彩典藏动画！
漫画书屋 ●精品漫画连载！
14号基地 ●玩家投稿区/动漫同人！
壁纸酷 ●精美酷游戏/卡通CG壁纸！
音乐盒 ●精选游戏动漫音乐主题！
玩物园 ●休闲桌面游戏小品！
轻松搞笑 ●令人捧腹休闲趣味幽默！
补来补去 ●热门游戏修改补丁大全！
游戏之门 ●热门游戏试玩体验！
电玩陆海空 ●超级游戏龙玩家装备！

新月魔典

第一辑

共6套光盘/载体6CD零售价40元！

新品预告

1 千典游戏龙番外篇-樱花魔界II 3CD/零售价25元
2 软体震裂(7) 3CD/零售价25元
3 新月魔典 6CD/零售价40元
4 动漫变形轮(上) 4CD/零售价28元

动漫变形轮·全三辑

集日美12部动画经典系列名著，全资料12组单元典藏版：分上、中、下(一套12CD)，每单元内容共含人物/故事/壁纸/屏保/桌面布景/背景资料/同人、小说/动画片头/MTV/全程MP3音轨/超级OVA剧场版视频欣赏

——动漫变形轮(上)内容——

金世纪软件俱乐部2001年会员扩展招收

★金世纪白金会员——
A.会费40元，赠送“任意一套销售中的新月光盘(自选)”，及更多的活动参与和部分纪念品赠送。
B.拥有唯一使用编号的白金级会员卡一张。
C.申请日期2001年1月20日-3月15日。
D.有效使用日期从申请日始至2001年12月止。
E.申请名额不限(请提供姓名/年龄/职业/详细通讯地址/邮编。

★金世纪紫金会员——
A.会费360元，赠送2001年1月-12月前出版的(预计出版数量为100CD或更多)全部新版新月光盘(不含旧版组合)，及更多的活动参与和部分纪念品赠送。
B.拥有唯一使用编号的紫金级会员卡一张。
C.申请日期2001年1月20日-3月15日。
D.有效使用日期从申请日始至终身荣誉会员资格。
E.申请名额不限(请提供姓名/年龄/职业/详细通讯地址/邮编。

金世纪软件俱乐部02-03月邮购报价

光盘名称	载体	零售	邮购	会员	上市情况
全彩装典藏动漫画册+赠/樱花吹雪	1CD	20元	20元	20元	热卖中★
樱花飞舞时典藏版-动漫变形轮(上)	4CD	28元	28元	23元	热卖中★
千典游戏龙番外篇-樱花魔界(1)	3CD	25元	25元	20元	销售中◆
千典游戏龙番外篇-樱花魔界(2)	3CD	25元	25元	20元	热卖中★
软体震裂(7)	3CD	25元	25元	20元	预售中[ ]
新月魔典(1)	6CD	40元	35元	30元	热卖中★
创意帝国	4CD	28元	28元	23元	预售中[ ]
王者攻略	4CD	28元	28元	23元	预售中[ ]
影霸至尊	4CD	28元	28元	23元	预售中[ ]
四大名补	4CD	28元	28元	23元	预售中[ ]
生死魂斗门II流星战士	1CD	18元	18元	15元	热卖中★
DIY-超频攻略	1CD	18元	18元	15元	热卖中★
MP3魔典音乐室	1CD	18元	18元	15元	热卖中★
桌面总动员(2)	1CD	18元	18元	15元	销售中◆
真夏之梦	4CD	38元	30元	25元	销售中◆
流星之日	4CD	38元	30元	25元	销售中◆
潮月狂潮	4CD	38元	30元	25元	销售中◆
千禧八部(4)	8CD	48元	35元	30元	销售中◆
千禧八部(5)	8CD	48元	35元	30元	销售中◆
千禧八部(6-终结版)	8CD	48元	35元	30元	热卖中★
新组合空间(工具篇-软体震裂合辑)	8CD	28元	28元	25元	热卖中★
新组合空间(驱动篇-超频2000合辑)	8CD	28元	28元	25元	热卖中★
新组合空间(游戏篇-完整游戏合辑)	8CD	28元	28元	25元	热卖中★
新组合空间(动画篇-动画接触合辑)	4CD	28元	28元	23元	热卖中★
新组合空间(壁纸篇-壁纸千寻合辑)	4CD	28元	28元	23元	热卖中★

新月计算机技术开发有限公司

邮购地址：哈尔滨市道新街169号达达大厦8512室 新月公司　邮政编码：150001
联系电话：0451-2634440　传真电话：0451-2634432　业务咨询：宋艳宁
随送查询：雷中华 岚明　技术支持：钟子唐　全国代理：刘铁军
哈市负责：郝建华 贾玄秀　http://crescent.coc.cc　E-mail:coc.cc@yeah.net

重量级经营模拟巨作完全中文登场

交通巨人

完全中文版

AIRPORT

亲手缔造自己的交通王国

48元 2001年2月上市

JoWooD

digilife 沸点科技

沸点科技有限公司

地址：上海市中山南路760号南外滩大楼403室
邮编：200021
电话：021-63780991
传真：021-63788478
E-mail: digilife@21cn.com

2001年新春购机指南

文/POPBOY　编辑/Chance

玩家们看到这篇文章时，中国人一年一度的新春佳节应该已经来临了。与西方人重视圣诞，喜欢在圣诞节疯狂购物一样，平日节俭的同胞们也多会在春节痛快地消费。所以这段时间也是商家们分秒必争的日子。各位游戏玩家一般更会在这个时候，连同收到的红包加上自己的苦心积攒，义无返顾地对爱机进行一系列升级。本期应《家》的邀约，我们特意为准备升级或新装机的战友提供一期爱机升级的导购指南。

针对大部分城市家庭的经济状况，我们精心设计了两套购机方案：前卫豪华配置和主流实用配置。这两个方案完全针对电脑游戏玩家设计，没有考虑其它专业类用途。它们代表了2001年初春高低价位两个优化选择方案。超过这两个配置，再多投人难以带来成正比的资金/性能提升；而比这再节俭的配置，省去的资金可能会导致损失太多性能。

前卫豪华配置/总价11,380元

处理器：AMD Athlon 800MHz/960元

如果在半年前，购买一块最高频率的CPU恐怕要付出近万元，但是在AMD和Intel无休止的竞争下，高端CPU价格已经变得完全可以让玩家接受了。

图-01

Athlon 800MHz CPU是目前能买到的高频处理器中最划算的一款。强大的运算能力足以满足眼下任何个人电脑的应用。无论是玩最新3D游戏，还是处理任何其它复杂任务，有这样强劲的CPU做为系统后盾，你都可以高枕无忧。适当超频后，玩家还有机会体验到GHz级的威力。让人兴奋的是，Athlon 800MHz的价格已经跌到千元以下，性价比把同频率Intel PentiumⅢ远远甩到了后面。加上基于Socket A构架的主板芯片组目前已非常成熟，我们没有理由不选择它来做自己电脑的"心"(图-01)。

主板：硕泰克SL-75KAV-X/1020元

在以前，很多DIY用户不愿选择Athlon/Duron是因为配套芯片组不够成熟稳定。但如果现在还不信任Athlon/Duron就是你的误会了。VIA给我们带来了一款非常优秀的芯片组，那就是KT133A。这个优秀不只是性能上，而且还在于它合理的市场价位。

采用VIA KT133A/686B芯片组的硕泰克SL-75KAV-X，可以将Athlon的200MHz系统前端总线(FSB)提升到266MHz。除了支持目前的Athlon/Duron CPU，它还能支持今年一季度新推出的266MHz Athlon。硕泰克SL-75KAV-X超频能力和整体性能都很不错，运气好的话，你可以轻松将现在运行于100MHz FSB下的Duron与Athlon超频到133MHz下(这在基于KT133芯片组的主板是达不到的)。万一"不幸"你的CPU无法超频，也可以使用主板的内存/CPU异步工作模式来提高性能。主板选用的686B南桥芯片正式支持ATA-100高速硬盘传输模式。

图-02

另一方面，倍受瞩目的DDR内存受价格因素制约(比SDRAM贵3倍以上)，近期内还难以在玩家中普及。所以KT133A芯片组自然就成了最佳选择(图-02)。

内存：KingMax PC150 128MB×2/1000元

2000年底和今年年初最让游戏玩家高兴的事莫过于内存持续降价了。目前内存价格实在太便宜了，考虑到Windows 2000和Windows ME操作系统日渐普及，作为高档配置，资金充裕的装机者完全有必要配备256MB内存。

256MB内存可以明显减少操作系统利用硬盘交换临时数据造成的延迟。它能有效提高整机性能，例如上网打开十几个IE浏览器窗口，或者运行最新的3D游戏，你就会明显发现256MB和128MB内存的差异。

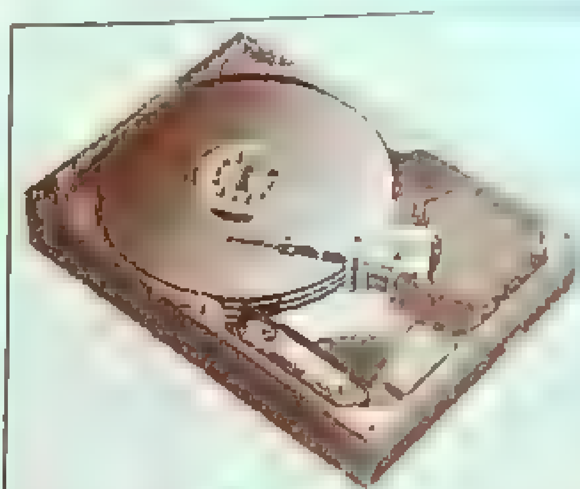


图-03

KingMax PC150内存模组是不错的选择，两条128MB要比单条256MB便宜很多。KinaMax由于独有的封装技术，所以极少有伪劣品。作为高档品牌内存，目前价格也降到了容易让用户接受的位置，所以推荐大家购买。PC150的规格对付目前和未来大半年的Athlon CPU应该足够了，等你的PC150都无法应付时，估计我们也应该一起进入DDR2100时代了(图-03)。

硬盘：迈拓金钻V代30GB/1220元

《轩辕剑Ⅲ 天之痕》的安装竟然要超过1GB……看来真需要买个


图－04

大硬盘，你会同时存储几个这样的游戏？别忘了，还有微软吃人的操作系统和自己下载的 MP3 吧。综合衡量下来，还是选择 30GB 的容量吧。

Maxtor 硬盘一向以高品质低返修率闻名，金钻 V 代的转速为 7200 转/分，配备 2MB 缓存，支持 ATA－100，各方面表现都非常优秀。值得游戏玩家注意的是，选择一款稳定低噪的硬盘非常重要。从我们评测过的硬盘看，Maxtor 能够胜任你在夜深人静时的战斗需要(图－04)。

显卡:ATI Radeon 32MB DDR/1750 元

显卡品质的优劣直接影响游戏画质与速度，所以我们不可以人云亦云地去选择一片显卡。纵观目前市场，能真正提供上乘的 2D/3D 画面品质，同时具备高性能的产品，不是 GeForce2 GTS，而是 ATI 的 Radeon。

Radeon 所支持的 3D 特效是众多显卡中最广泛的（这包括 nVIDIA 提出的硬件光源/坐标转换、3dfx 的全屏抗锯齿和 Matrox 的环境凹凸贴图)。虽然它的 3D 速度不是最快的，但也是同类中的佼佼者，不比 GTS 逊色多少。再加上 ATI 一贯优秀的视频回放，所以我们向你推荐这款产品。选择性价比最好的 32MB DDR 版本可以轻松满足目前顶级 3D 游戏的要求(图－05)。

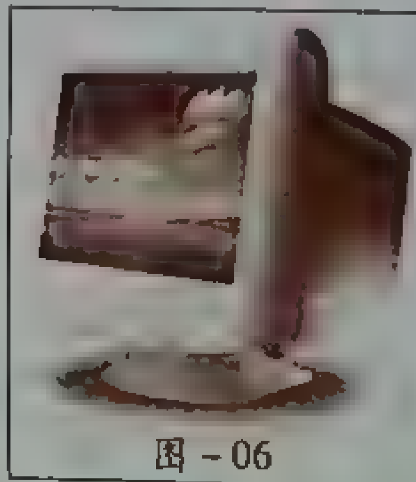

图－05

至于 3dfx Voodoo5 与 nVIDIA GeFORCE2 GTS Ultra，前者大势已去，而后者价格实在夸张，除了速度飞快，很难说有其他优点。我想不到什么理由说服自己去买一片 4 千多元的显卡来打游戏和上网。

显示器:ADI G700/3480 元

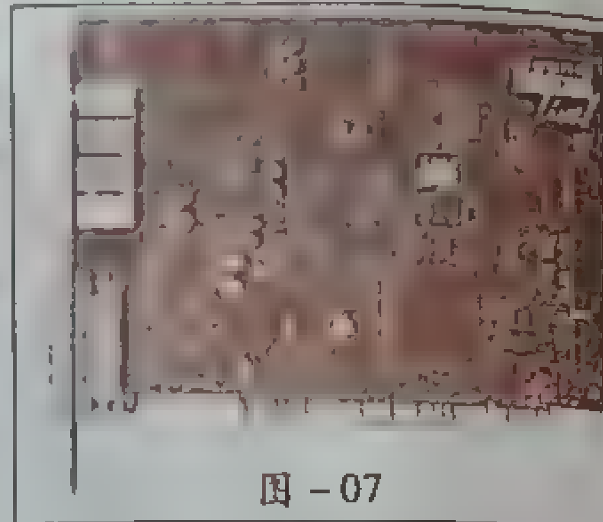
对游戏玩家而言，和电脑的亲密程度已超过了电视机。如果每天面对相距 30 厘米的显示器数个小时，没有一款好的屏幕，眼睛就要遭到蹂躏了。作为整机中最保值的部件，你绝对有必要多花点钱购买一款各方面表现优秀的显示器，17 寸的 SONY Trinitron 纯平就是很好的选择。

ADI G700 采用 FD－Trinitron 全平显示管，拥有 16 英寸的对角可视范围，超细 0.24mm 栅距，175MHz 的视频带宽。这样的规格，无论是高分辨率 3D 游戏、DVD 影碟或网页浏览，G700 都可以满足你的需要。它拥有 ADI 的独家 EasyScreen OSD 控制功能，并通过了严格的 TCO'99 认证。面对众多同档次纯平显示器，它在色彩表现、聚焦、边缘等方面的实际表现都让人很满意(图－06)。


图－06

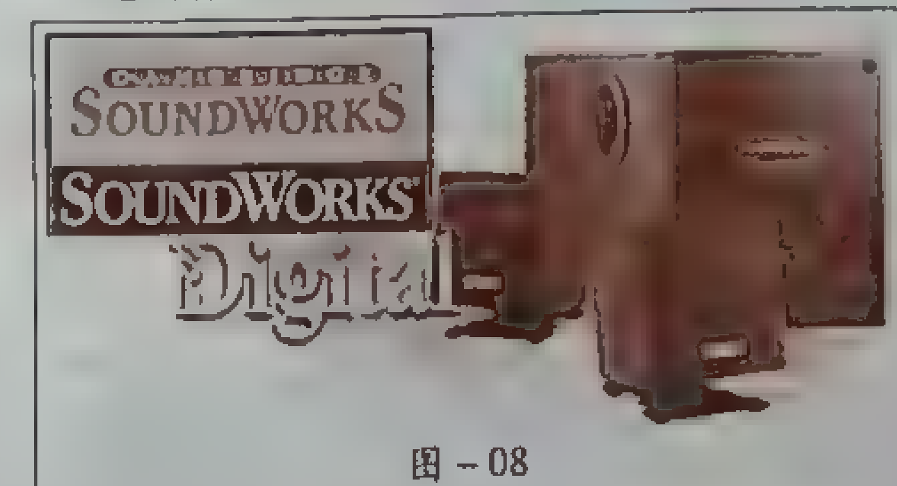
声卡:创新 SB Live! 数码版/520 元

中高端声卡市场，Aureal 虽然拥有更先进的技术，但在和创新漫长的官司诉讼中终于倒下了，创新已经基本上形成了垄断。我想不必再评论什么，基于 EMU 10K1 芯片的 SB Live! 数码版是性价比最好的产品了(图－07)


图－07

音箱:创新 Sound Works 2.1 数码版/680 元

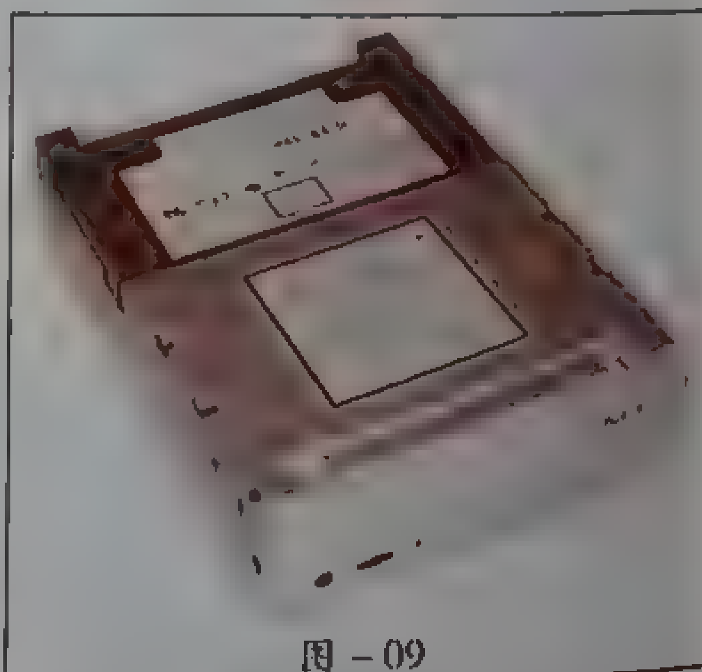
电脑音乐就是电脑音乐，不要指望在这样的声场环境体验所谓的 HI－FI 效果。干净利落的创新 Sound Works 2.1 数码版是个不错的选择，配上 SB Live! 声卡对于桌面电脑和游戏来说足够了。两个小巧的音箱和低音炮巧妙搭配，最大程度弥补了电脑音乐本身音色的不足，用定位来获得音场效果。更多的音箱可以带来更好的效果，但投人的资金就不一定成正比了(图－08)。



图－08

光驱:NEC 12×DVD/800 元

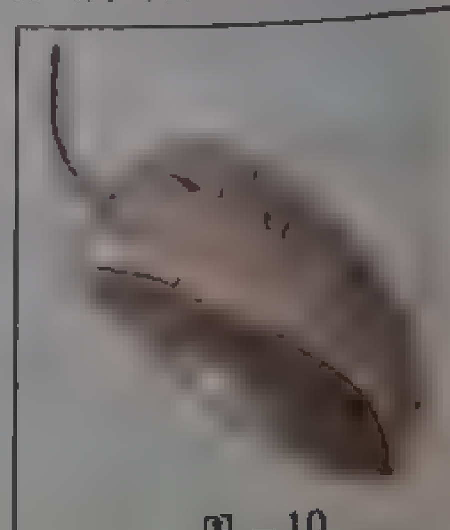
DVD 驱动器和影碟的价格已经降了下来，一个 12×的 DVD 驱动器只需要 800 元就可以购买，比起 CD－ROM 多花近 400 元钱。不过这 400 元的投入目前只能欣赏 DVD 影碟。国内 DVD 影碟和 VCD 几乎要等价了，多花 400 元享受高清晰的电影还是值得。


图－09

NEC 12×DVD 是款性价比不错的光驱，机械性能和读盘能力都很好。从光盘的进出、认盘到读盘各方面表现没有任何拖泥带水，光驱性能无可挑剔。买了 DVD 驱动器除了能当 CD－ROM 和看 DVD 影碟外，你只能祈祷软件厂商早些把《最终幻想Ⅷ》一类的大块头游戏做成 DVD 版，省去让人头疼的换盘(图－09)。

鼠标:罗技 USB 银貂/260 元

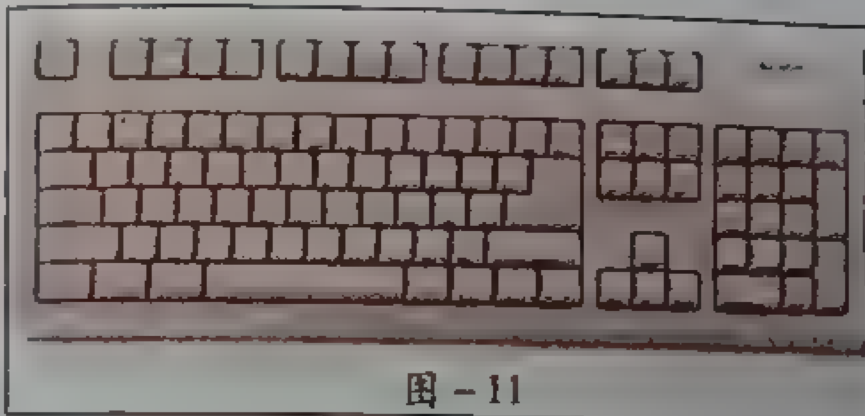
好的鼠标等于舒心的操作和高效率工作，也意味着更高的游戏技术发挥和本身更长的使用寿命。看看最受欢迎的 PC GAME，哪一个能够离开鼠标?上网时你是否享受过精准的滚轮翻卷页面的感觉?选择一款好鼠标吧，不要学其他人——随便 30 元的鼠标就好——当你用上好鼠标时，会充分体验高品质带来的享受。


图－10

罗技 USB 银貂是鼠标中的极品，至于怎么好，只有用过对比过才能体会——要知道，很难让银貂使用者再去用别的鼠标(图－10)。

键盘:ACER 52T/90 元

没什么可说的，这是和你"亲密接触"最多的设备。手感和质量方面，ACER 键盘总是能让我放心，只要你不贪小便宜买假货应该没有任何问题(图－11)。


图－11

机箱:世纪之星 299/550 元

机箱很重要，好像人的衣服一样。世纪之星这件"外套"无论用料还是制作工艺都很让人满意。在众多的机箱中，它就好像服装中的 Adidas 和 Nike，让你的电脑用起来更放心，表里如一。550 元的世纪之星 299 附带一个不错的电源。

软驱:NEC 1.44MB/100 元

一个陈旧却又必须购买的电脑配件。

(单位:元)

CPU	Athlon 800MHz	960
主板	硕泰克 SL－75KAV－X	1020
内存	KingMax PC150 128MB×2	1000
硬盘	金钻 V 代 30GB	1220
显卡	ATI Radeon 32MB DDR	1750
显示器	ADI G700	3480
声卡	创新 SB Live! 数码版	520
音箱	创新 Sound Work 2.1 数码版	680
光驱	NEC 12×DVD	800
鼠标	罗技 USB 银貂	260
键盘	ACER 52T	90
机箱	世纪之星 299	550
软驱	NEC 1.44MB	100
	共计:	11880

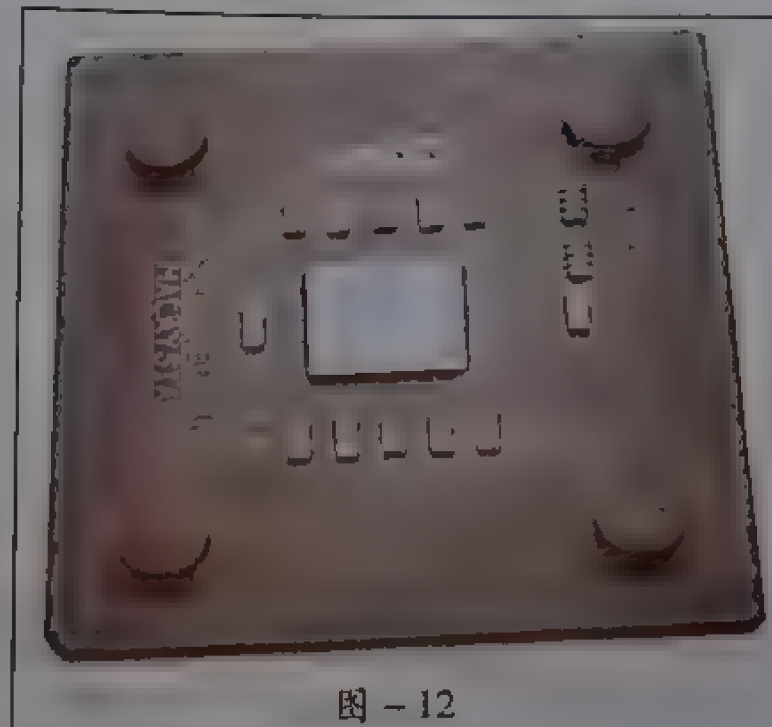
小建议：可以考虑让 Windows 98 和 Windows 2000 个人专业版在你的机器上共存，前者用来游戏娱乐，后者用来办公上网。至于您的机器配置，我还找不到无法在上面流畅运行的游戏和软件。

主流实用配置/7430 元

CPU:Duron 650MHz/370 元

什么 CPU 只要 370 元?是性能"垃圾"的 Cyrix 吗?不是，是 650MHz 的 Duron 处理器。作为中档主流配置而言，以 Duron 的性能和定价，你还有什么理由选择贵一倍，而性能远不及同频 Duron 的新 Celeron?

Duron 采用和 Athlon 一样的核心，只是把二级缓存减少到 64KB。不过借助 100MHz 的总线，性能明显超过同频率 Celeron(66MHz 总线)。而且，通过 KT133A 主板，把 Duron 超到 133MHz 也不是什么难事(图－12)。


图－12

主板:硕泰克 SL－75KAV－X/1020 元

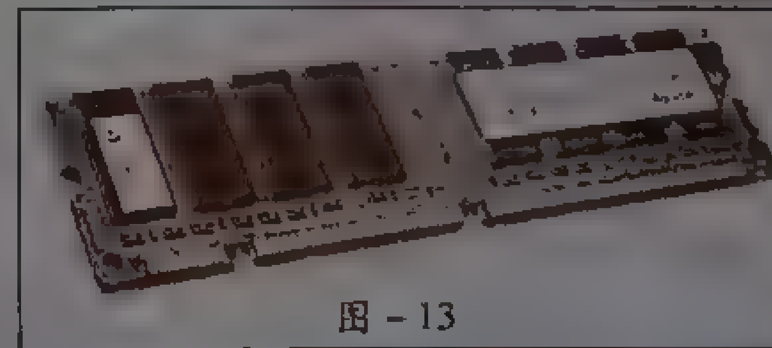
主板我们仍然选择硕泰克 SL－75KAV－X 搭配。因为这款 KT133A 芯片组主板，相对 KT133 仅贵 100 元，但却带来最让人期待的功能：真正的 266MHz 总线支持、ATA－100 规格硬盘接口和支持未来更高频的 CPU。

选择硕泰克 SL－75KAV－X，你可以通过调整外频对 Duron 超频。如果运气够好，将 Duron 650MHz 超频到 133MHz 外频，那么你的机器性能将超过 850MHz 的 Athlon。

内存:Apacer PC133 128MB/460 元

Apacer 宇瞻内存是我最喜欢的产品。它的兼容性和超频性能是笔者用过的内存中最好的。无论你是用 Intel 芯片组去配 PⅢ/Celeron，还是用 VIA 芯片组去配 Athlon/Duron，Apacer 内存都会表现出相同的稳定性和超频能力。

你需要比一般组装内存多付出将近 100 元的资金，但带来的结果会值回票价。尤其是如果打算将 Duron 650MHz 超频，Apacer PC133 就会体现出与众不同的实力(图－13)。


图－13

硬盘:金钻 V 代 30GB/1220 元

不再重复了，这个价格和提供的容量都决定了 Maxtor 是无可挑剔的。

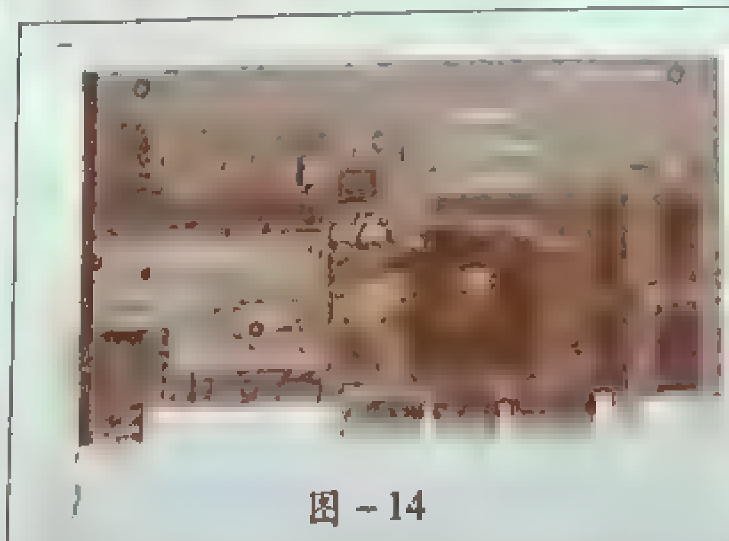
显卡:微星 MS8816/920 元

GeFORCE2 MX 号称穷人的 GTS，从这个意义讲，说 MX 是一款伟



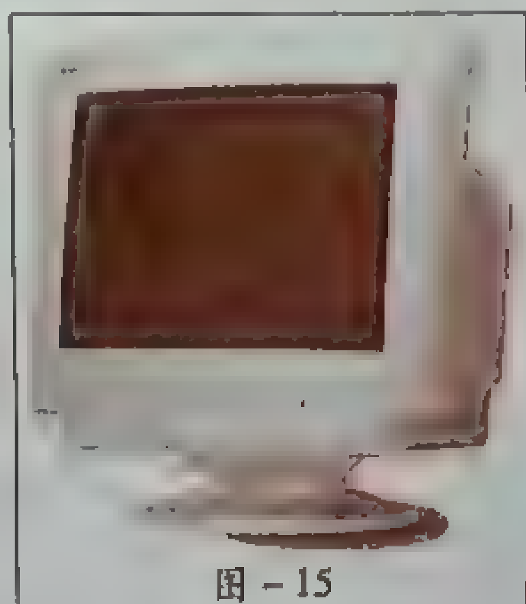
大的显示卡不为过，它为多数人提供了廉价但强大的效能。以GeFORCE2的核心稍加“缩水”后用了元不到的价格发售，微星MS8816就是这样一款超值产品。

MS8816做工很好，由于微星不算专业显示卡大厂，所以在各厂商就MX大打价格战，并明显降低显卡品质时，微星没有那么做。经我们简单测试，这款GeFORCE2 MX的品质和超频性能都非常出众，完全超乎想象。它没有采用任何特殊显存就能轻松超频到215MHz，品质之高令人意外(图－14)！


图－14

显示器:ACER 78C/2200元

无论多省钱，眼睛不要被亏待。一台不错的17英寸显示器是必须的。ACER 78C我已经多次向大家推荐。和其它2000元左右级别的显示器相比，78C最大的区别在于带宽150MHz(其它都是110MHz)。这意味着你可以享受1024×768×100Hz的画面刷新率，这点很重要。低分辨率下，你也可以很好的去使用流行的3D眼镜(需要双倍于正常标准的刷新率)了(图－15)。


图－15

声卡:主板附加音效芯片/无须另投资

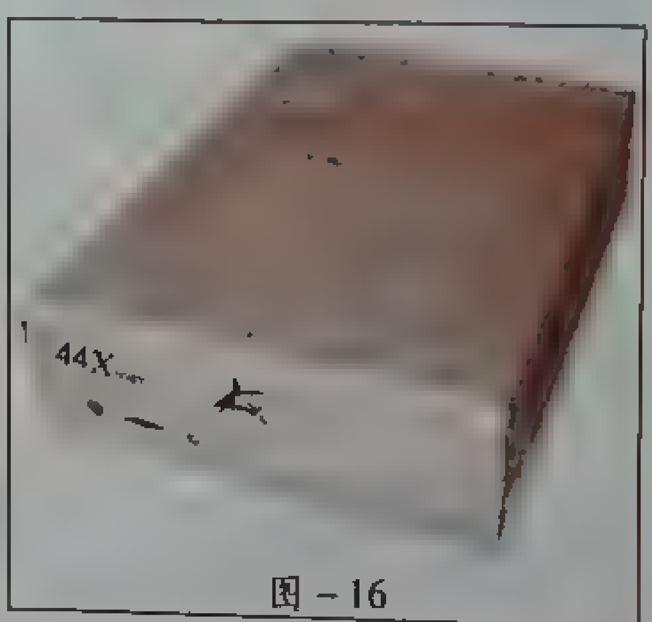
硕泰克SL－75KAV－X板载AC'97音效芯片的效果尚可，不过如果让我在低价位里找一款合适声卡，说实在的，还不如用板载声卡呢，至少不算浪费。

音箱:漫步者R1000TC/200元

虽然只是200元的音箱，但听MP3和打游戏的感觉还是很爽的，哈哈。

光驱:大白鲨44×/400元

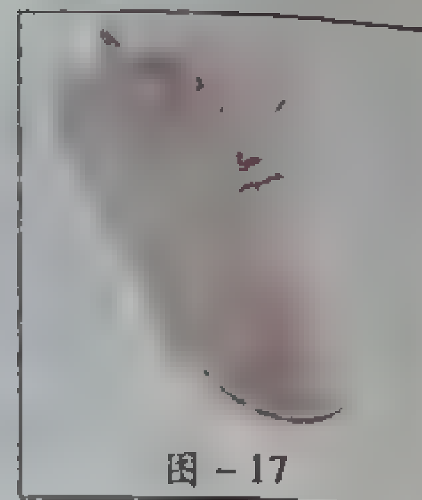
中科的大白鲨44×光驱不仅广告做得好，其实际表现也确实出众。全钢机芯寿命长，结构设计具有低噪低震的特点，大容量的Fireware存储了两万多种光盘错误码，整体表现令人满意。你只要看看繁多的假货和仿制品就知道它有多受欢迎了(图－16)。



图－16

鼠标:罗技USB OEM旋貂/100元

盒装USB旋貂要260元，去掉一个盒子，加上一个Logitech OEM标志就只要100元了。罗技不生产低档鼠标，所以产品质量以及软件方面都有极佳表现。去看看玩《QUAKEⅢ ARENA》的那些国际高手，10个人里面至少有7、8个在用罗技鼠标，而其中大约5个就是用旋貂(图－17)


图－17

键盘:ACER 52T/90元

优质、低价，舒适的感觉。

机箱:世纪之星711/350元

世纪之星711价格比世纪之星299便宜不少。虽然样子不及世纪之星299漂亮，但这个品牌的机箱用料和制作工艺还是很有保证，用起来可以放心。

软驱:NEC 1.44MB/100元

一但系统崩溃，你还真需要这么个东西引导电脑。

(单位:元)

CPU	Duron 650MHz	370
主板	硕泰克SL－75KAV－X	1020
内存	Apacer PC133 128MB	460
硬盘	金钻V代30GB	1220
显卡	微星MS8816	920
显示器	ACER 78C	2200
声卡	主板自带	0
音箱	漫步者R1000TC	200
光驱	大白鲨44×	400
鼠标	罗技USB OEM旋雕	100
键盘	ACER 52T	90
机箱	世纪之星711	350
软驱	NEC 1.44MB	100
	共计:	7430

小建议:操作系统可以选择Windows 98或Windows ME。这套配置在未来一年里，应该能对付任何一款要求较高的3D游戏。

关于MODEM:

上网用户如果通过Cable、ADSL或光纤等宽带设备接入，你不需要看剩下的内容，因为相关设备不用自己购买。对于拨号上网用户，选择一款合适的MODEM是装机最后一步。我们推荐大白鲨外置MODEM。经过测试，我们发现大白鲨外置MODEM在绝大多数环境下，拨号连接速率都在50Kbps左右，稳定而高速。无论是下载、浏览都表现优秀，460元的价格在同档产品中也比较适中。■

FSAA:许你一个更美的游戏世界

——探寻“全屏抗锯齿”的秘密

文/DDND　编辑/Chance

前言

玩家都有这样的经历：精美的游戏支持多种分辨率。如果想看漂亮细腻的画面，高分辨率自己的机器跑起来很吃力；可一旦降到800×600像素以下，游戏倒是跑得快了，屏幕上满眼望去却到处是令人反胃的锯齿。本来应该笔直的旗杆变得歪歪扭扭，高大雄伟的宫殿墙壁外延参差不齐。这样的游戏画面简直成了玩家的噩梦。

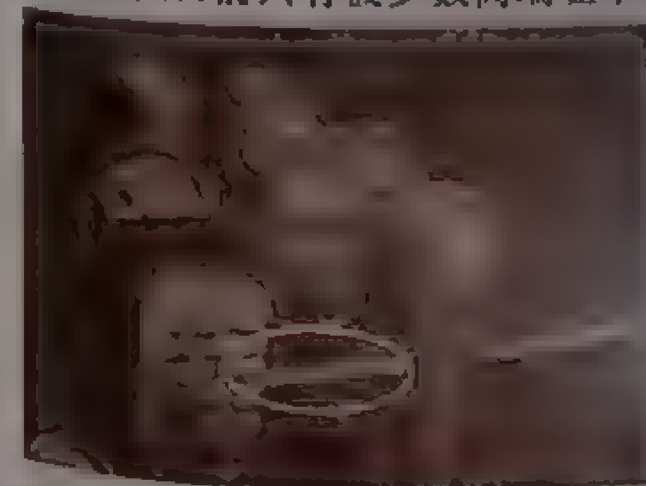
终于，3dfx提出了T－Buffer(多次取样技术)，正式开始从显卡硬件着手解决游戏中的锯齿问题——FSAA(全屏抗锯齿)。这个技术的出现已经有大半年时间了，业界对于它的是非评论相当多：有人说它是最具实用意义的革新，也有人说它严重拖慢速度，又有人说它导致画面模糊化。但不管怎样，新一代显卡都已经支持这个技术，但各自实现的方式有些差异。今天就让我们尝试走近FSAA这项新技术来看个究竟。

一、FSAA技术介绍

1. 什么是FSAA,为什么要开发FSAA?

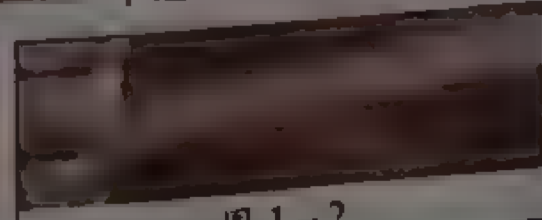
FSAA的英文全称是Full Scene Anti－Aliasing(中译：全屏抗锯齿)。它最主要的作用是通过显卡芯片的特别处理电路或软件转换，使游戏画面中的3D物体和场景失真尽量减到最低程度，达到平滑的效果。

有一点值得注意，FSAA并不能把锯齿完全消除掉。我们平时所称的“抗锯齿”很多时候指的是2D图形的边缘抗失真。3D多边形边缘的抗失真准确讲并不是FSAA，而是Edge Anti－Aliasing(边缘抗失真)。它才能真正使3D物体边缘出现的锯齿消失，但目前只有极少数高端显卡才支持硬件边缘抗失真，所以请一定要记住，FSAA不等同于边缘抗失真，它所能做的就是达到画面象素级别上的抗失真。



那为什么我们也可以在FSAA的画面中看到平滑的物体边缘呢？因为显卡通过一些其它补偿来达到近似硬件边缘抗失真的效果——事实上是把它缩小到一个人眼不易觉察到的范围。但这时实际上锯齿仍然存在。为了具体说明，这里有两张取自《3D Mark 2000》的图片，前一正没有采用FSAA技术，而后一张采用了2×FSAA(图1－1，图1－2)。你可以发现，在经过2倍的放大后，边缘锯齿仍然出现，这说明无论显卡是通过雾化，还是补插近似象素都无法使锯齿如同某些矢量图一般，达到真正无锯齿效果。

图1－1


图1－2

FSAA技术的出现，可以说完全是拜目前主流显示器分辨率不高和整机运算能力有限这个现实问题所赐。因为如果在19英寸或更大显示器上，玩家的电脑强劲到可以在1280×1024像素或更高分辨率下运行游戏(软件也需支持该分辨率)，高分辨率所带来的精细画质可以让玩家摆脱锯齿边缘的困扰，不必动用FSAA。打个比方，在1024×768像素下打开2×FSAA，它所达到的平滑效果相当于1280×1024像素下不打开FSAA。如果你的显示器和CPU可以在游戏中轻松支持1280×1024像素的画面，你还会再用1024×768@2×FSAA吗？所以FSAA也是一种过渡技术。

2. 哪些显卡支持FSAA,它们如何实现FSAA?

到目前为止，支持FSAA的显卡有：3dfx Voodoo4/5、nVIDIA的GeFORCE系列和ATI的Radeon系列。另外还有一款PowerVR，由于它不是主流显卡，所以不在此次讨论范围之内。

这3类显卡实现FSAA的不同之处有两点：

首先，从硬件结构上讲，3dfx Voodoo4/5系列是在芯片上有相应的FSAA电路，准确地说是有一套T－Buffer效果电路，FSAA是T－Buffer支持的众多效果之一。我们可以称它的FSAA为“全硬”。Radeon与GeFORCE没有类似的电路存在。它们是利用芯片T&L引擎的强大运算能力和驱动程序来计算FSAA数据，所以我们称为“半硬”。

其次，三者在实现FSAA的算法和过程上有不同。下面我们先来看看它们是如何不同。

让我们从3dfx Voodoo4/5采用的VSA－100芯片构架说起。VSA－100芯片是通过FSAA(全场景象素抗失真)加上Super Sampling(超级采样)来实现消隐锯齿。而它的超级采样方式是由Multi Sampling(多次采样)这一特殊算法来实现。Radeon与GeFORCE也使用FSAA加上超级采样。但与3dfx不同的是，它们的超级采样是使用更高的虚拟分辨率渲染，然后再缩小成实际显示分辨率的办法。

我们这里给出两幅3dfx的超级采样示意图(图2－1、图




图 2－1


图 2－2

2－2)：VSA－100 通过对同 场景的 帧画面进行两次(2×)或者 4 次(4×)渲染，然后用极微小的角度差异再叠加 我们最终只看到一帧游戏画面，可实际上显示的是叠加在起极近似的两张或 4 张画面

GeFORCE 与 Radeon 的超级采样，我很想为大家找出 张能正确代表它们原理的虚拟分辨率示意图，可惜网上有很多 FSAA 全场景象素抗失真结构图，却很难找到合适的超级采样构成图。在此用文字解释吧：GeFORCE 与 Radeon 将显卡准备显示的图形，其实际分辨率的水平线与垂直线乘以一定倍数，得到一个高分辨率下的画面 然后，再重新缩小回显示器显示。举个例子：游戏正运行在 800×600 像素下，你使用 2×FSAA，显存中就有了帧(800×2)×(600×2)＝1600×1200 的画面，看起来是不是很恐怖呢？

这两种超级采样的方法各有优缺点，效果也不完全一样。在放大数倍后的游戏画面下，3dfx 超级采样的优点是象素过渡自然，但不可避免的有模糊现象；而 GeFORCE 与 Radeon 的画面显得较为清晰，缺点是边缘过份锐利，反锯齿效果稍有不足。

3. FSAA 的实用性与速度优化

FSAA 的实用性在上文说明过，可以说这个技术目前最大的用武之处还是在 3D 游戏上。那么什么样的游戏适合用 FSAA 呢？无论你是借助 FSAA 来达到画面色彩过渡均匀，还是用它来“搞定”那讨厌的锯齿，这都是不错的想法。但您别指望在《QUAKE Ⅲ ARENA》和《Delta Force 3》这类对整机配置有着近乎变态要求的游戏上。因为同一周期内数次色素渲染并混合，会使显卡速度大打折扣；下降幅度可能达到 60% 以上。不过您也不用为此郁闷，精彩的 3D 世界还有很多游戏需要你手上 FSAA 这把利刃来修理它们的画面。

使用 FSAA 后，游戏的速度与画质是一个鱼与熊掌的问题。无论采用何种技术的显卡都不能兼顾好这两个成反比的特性，但我们完全可以通过一些优化方法来使这种反比效果尽量降低。

3dfx Voodoo5 5500 的优化：首先请大家下载新版的 Vooodoo5 5500 驱动 1.04.01b。在显卡控制面板的 [AGP Command FIFO] 中，把默认的 [AGP 1×] 换成 [AGP 2×]。把 [Geometr Assist] 设定为 [Enable] 并重启电脑。这样可以打开 Voodoo5 的 T& L 功能——虽然只是利用 AMD 和 Intel 高性能 CPU 的 3D Now! 或 SSE 多媒体指令集来做计算单元，但与其它软件算法相比，它的性能还是高出一筹。

第二步请使用 3dfx 官方网站提供的 OverClock 控制模块或 PowerStrip 一类的软件，将 Voodoo5 芯片与显存频率从默认的 166MHz 提升到 180MHz。

经过这些优化后，在《3D Mark 2000》中，Voodoo5 可以有 18% 的效能提升。

GeFORCE 系列的优化：这类芯片由于产品型号和品牌较多，所以要给出标准又具体的优化方案并非易事，下面我们以 GeFORCE DDR 为例做些说明。下载新版驱动是必不可少的，虽然有时候新版驱动可能会使显卡速度上下浮动那么 3、4 帧，但它们在兼容性和稳定上都有上升，所以推荐更新。你可以通过一些方法使 GeFORCE 系列的 AGP 模式变为 4×，但考虑到和主板等其他设备间的兼容与稳定，并不推荐这种做法。在 D3D 设定中，[Mipmapping]（纹理贴图）等级请设为 [Best Image]，[PCI Texture Memory Size]请设为系统内存的 1/5 或 1/4，其余设为默认值就行了。至于 GeFORCE 系列超频，因为厂家使用不同显存及元件，所以超频极限无法确定。有关这方面文章很多，我们就不重复了。

Radeon 的优化：我手上这片卡并不是最终零售版，所以它不可以超频。任何改动都会引起花屏。但至少请将它 D3D 设定中的 [垂直同步信号] 设为 [禁止]，[纹理压缩格式] 也设为 [禁用]，其余部分使用默认设置。

4、2×FSAA 还是 4×FSAA?

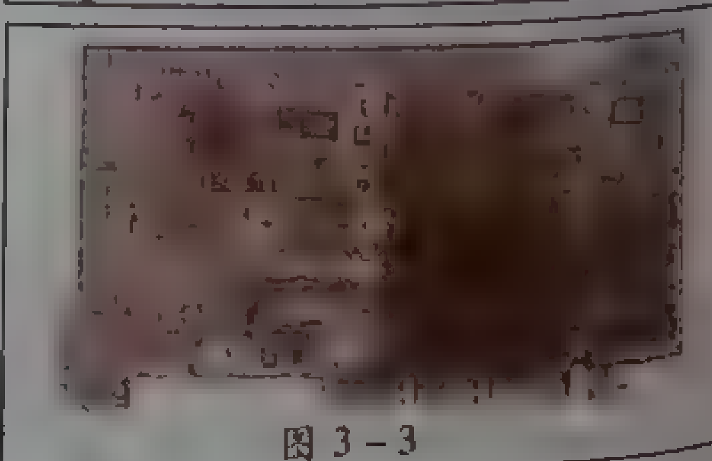
关于选择哪种模式 FSAA，其实是一种搭配的讲究。我们无法明确告诉你，是 2×或4× 更合适。在速度上，2× 比4× 更占优势，但 4× 可以还原给我们一个更真实的画面。你可以用较低分辨率配合 4×FSAA；或者较高分辨率时，使用 2×FSAA。这里说的较高分辨指 1024×768 像素以上。在如此分辨率下，很多游戏即使你不使用 FSAA，边缘锯齿虽然不能完全消失，但已经有不错的平滑效果了。

二、3 款显卡 FSAA 控制及注意事项

我们使用 Voodoo5 5500(图 3－1)、GeFORCE DDR(图 3－2)和 Radeon 32MB SDRAM(图 3－3)来继续下面的内容。


图 3－1

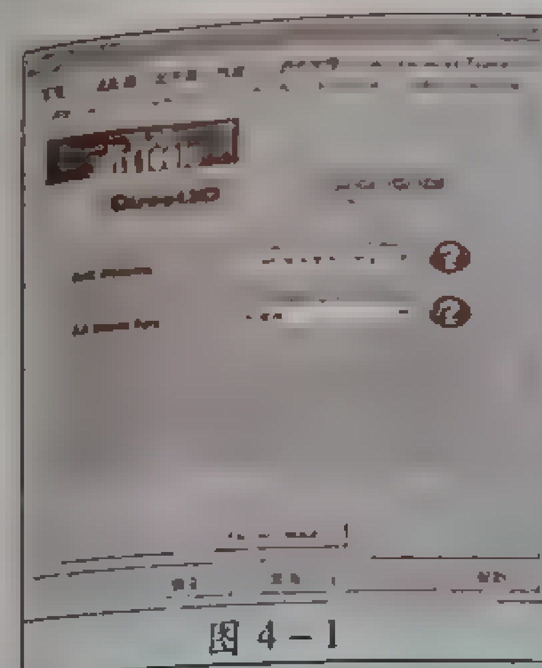

图 3－2

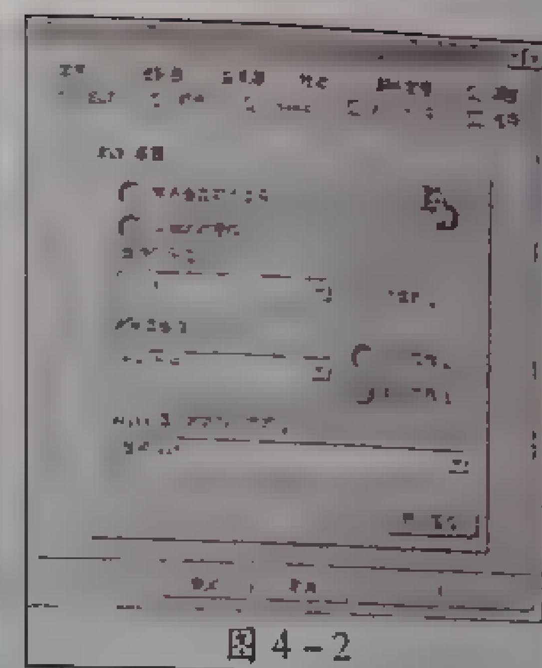

图 3－3

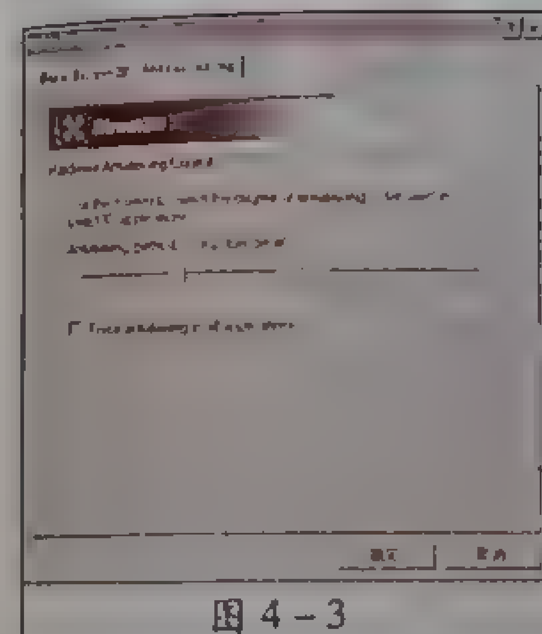
先来看看 3 款显卡各自的 FSAA 控制界面，依次是 Voodoo5、Radeon 和 GeFORCE(图 4－1、4－2、4－3)。

Voodoo5 的 FSAA 控制界面很简单：无论D3D 还是 OpenGL/Glide，可选项有 Single Chip(单芯片模式) 和 Fastest Performance (最快速度模式)。余下的就是 2×与 4× FSAA 选项。3dfx 还为我们提供了可设定 FSAA 模式的快捷键选项。

Radeon 的控制面板把 FSAA 称为“消除混叠”。早期版本的驱动只能选择 4× FSAA，近期开始支持 2× FSAA。但我们测试时发现，ATI 驱动的 BUGS 实在太多了：几乎所有新版驱动，2×或4× FSAA 对手头这片卡都不起任何做用。即使是 4×FSAA，出来的效果仍然是毛糙的边缘。最后我们发现只有从 ATI 主页下载一款较旧驱动能起作用，但这款驱动却在游戏运行中闹出了不少其他 BUG。

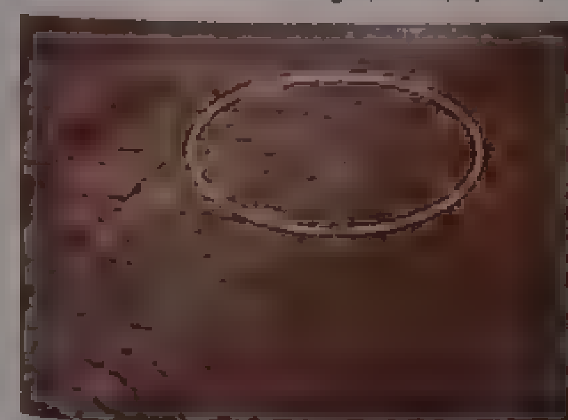

图 4－1

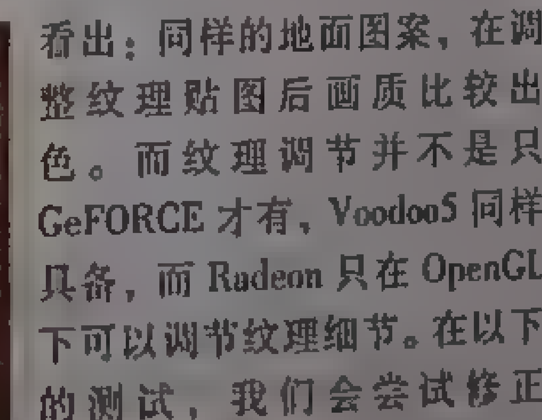

图 4－2


图 4－3

GeFORCE 系列的 FSAA 采用拉条控制，是 3 款显卡中可供调整选项最多的。它提供多达 8 级的 FSAA 选项。最高可达到 4×4 模式。与前面两款芯片不同之处在于，GeFORCE 系列调节 FSAA 时还加入了 MIP 贴图纹理的修正。

由于 GeFORCE 系列的 FSAA 加入了 MIP 贴图纹理修正，所以玩家不必再去自己设定。请大家看两张进行纹理调节前后的《3D Mark 2000》下的截图(图 5－1、5－2)。你可以很清楚的看出：同样的地面图案，在调整纹理贴图后画质比较出色。而纹理调节并不是只 GeFORCE 才有，Voodoo5 同样具备，而 Radeon 只在 OpenGL 下可以调节纹理细节。在以下的测试，我们会尝试修正 Voodoo5 的纹理细节以便能与 GeFORCE 站在同一起跑线上。对于 Radeon，我们暂时无能为力——不过不用担心，它在默认纹理下的表现足以满足玩家挑剔的眼睛了。


图 5－1


图 5－2

四、游戏画面对比

在游戏画面判别上，我们选择以下几款不同风格的作品对显卡 FSAA 效果进行对比。为了体现各款显卡 FSAA 差别，我们没有用高分辨率进行游戏（那样很难说锯齿的弱化得益于 FSAA 还是高分辨率）。所有测试基于 800×600 像素的平台下。关于 FSAA 的等级，我们都一律选择各款显卡的最高设定模式。我们以 5 分为满分，对每一款游戏进行评头论足。测试平台如下：Athlon 600MHz/AMD 750 主板/KingMax PC133 128MB 内存。

1.《FIFA 2001》




图 6－1 图 6－2 图 6－3 图 6－4

这是一款运动游戏，无论国内还是国外都有极高人气。由于《FIFA 2001》新加入了分辨率调节，所以可以很方便地将它设定运行在 1024×768 或更高分辨率。但即使这样，如果不用 FSAA，球员身体边缘的锯齿还是很明显。那么开启 FSAA 能带给我们带来怎样不同的画面呢？

未开启 FSAA 的标准图(图 6－1)；
开启 FSAA 的 Voodoo5 5500(图 6－2)；
开启 FSAA 的 GeFORCE DDR(图 6－3)；
开启 FSAA 的 Radeon SDRAM(图 6－4)。

没有使用 FSAA 的原图：很明显可以看出，球员的身体边缘完全被锯齿包围，尤其下半身腿部的直线特别严重。地面上的圆弧线也有参差不齐的感觉。

Voodoo5 5500：效果完美，物体边缘平滑，草地色阶过渡自然，我们几乎找不到球员身体有锯齿边缘存在。FSAA 处理远景也做得如近景人物一样好。美中不足之处在于图中草地颗粒感稍强。游戏运行速度十分流畅。评分：4 分。

GeFORCE DDR：效果一样完美，肉眼实难分出它与 Voodoo5 5500 有什么太大区别。不过 GeFORCE 的 FSAA 图形边缘锐利感太强，使游戏中的人体在一定程度上边缘棱角感有所增加，显得不如 Voodoo5 的 FSAA 圆滑柔和。速度同样让人无可挑剔。 评分：4 分。

Radeon SDRAM：画面效果与 GeFORCE 相去不远，草地层次感稍强于前两者，对于纹理细节的描绘有独到之处，请注意半蹲球员的脸部表情。可能是受驱动影响，Radeon 打开 FSAA 后，对于纹理贴图处理有些小 BUGS，有时会有小部分贴图错位。Radeon 的速度完全可以胜任《FIFA 2001》的节奏感，边缘棱角问题也仍旧存在，但锐化程度比 GeFORCE 系列要轻。评分：3.5 分。

评论与推荐：以《FIFA》为代表的运动游戏（包括《NBA》和《NHL》等），因为画面多边形生成量与渲染纹理计算量都不是特别高，打开 FSAA 前后的画面区别则是质的变化，所以在此类游戏中，充分使用 FSAA 是明智之举。

推荐显卡：以上任一款。
推荐分辨率：800×600@4×FSAA 或 1024×768@2×FSAA。

2、《古墓丽影：历代记》

劳拉是冒险游戏的代名词，笔者也是忠实的 Lara Fans。她的每代历险都在很长时间里占据我的硬盘。对于这款有可能是





图 7-1

图 7-2

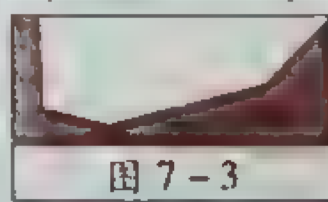
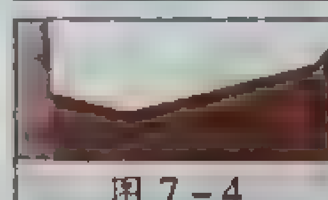


图 7-3



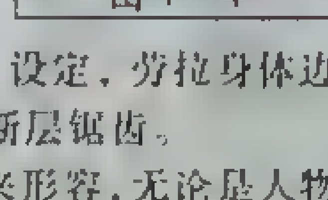


图 7-4

她最后表演的《历代记》,我们这样狂热的冒险爱好者是不会放过的。与《FIFA 2001》对比,《古墓丽影》在画面处理上要复杂一点

未开启 FSAA 标准图(图 7-1);

开启 FSAA 的 Voodoo5 5500(图 7-2);

开启 FSAA 的 GeFORCE(图 7-3);

开启 FSAA 的 Radeon(图 7-4).

在 800×600 像素下,未打开任何 FSAA 设定,劳拉身体边缘部分基本还算平滑,但周围的环境却满是断层锯齿。

Voodoo5 5500:表现依然只能用完美来形容,无论是人物身体、墙体边缘还是远方天边,平滑效果都达到一流境界,像素间过渡自然。但如果你注意前方弧形建筑物,可以发现有些毛边。在这个系列的游戏中,即使是一些极其庞大的场景,无论人物怎样快速回转身体,你也不会看到纹理贴图速度跟不上而显得画面延迟的现象。评分:4.5 分。

GeFORCE:和 Voodoo5 比起来,GeFORCE 的最终画面不那么令人激动,人物身体边缘没什么问题,但墙体与远处天边讨厌的锯齿没有消失,显卡只是这些锯齿变得更密集了。与Voodoo5效果比,不得不承认 GeFORCE 的 FSAA 至少在这款游戏中表现不成熟。帧数更新当然完全跟得上游戏操作。评分:3 分。

Radeon:画面表现与 GeFORCE 如出一辙,不再浪费笔墨进行评述。评分:3 分。

评论推荐:《古墓丽影》这类作品,速度的体现比较重要,如果你的整体配置跟不上,建议可以试着调低一个档次的 FSAA 设定,便于画面与速度协调。Voodoo5 的画面比其它两类显卡明显更适合跑此类游戏。

推荐显卡:Voodoo5 5500。

推荐分辨率:1024×768@4×FSAA。

3、《最终幻想Ⅷ》

无论是在 PC 还是 PS 上,《最终幻想》系列都是玩家最爱的RPG 大作。可出于 PS 移植的问题,《最终幻想》系列都无法设定显示分辨率,而且只能使用16bit 的画面。这样,无论是字体、人物场景还是必杀技效果,都难免存在色阶过渡问题。由于Voodoo 系列的玩家可以借用3dfx 特有的 8bit Plaetted Textures(8bit 纹理调色模板,它通过计算纹理像素周边环境,然后插补进行过渡调合),再加上其 16bit 色深下独到的抖动算法,使得 Voodoo 系列成为这款 RPG 大作的最佳搭档。那么其它显卡借助 FSAA 帮助,能不能达到近似效果呢?我们以 GeFORCE 为例进行对比

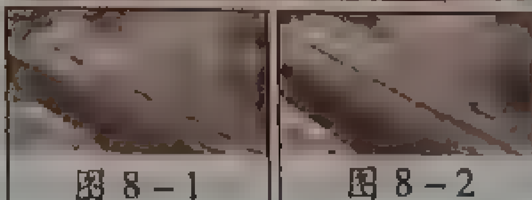


图 8-1　图 8-2

从两张图中可以看得出,没有特殊技术修补的《最终幻想Ⅷ》画面如此粗糙,颗粒感强到让人忍无可忍的地步。这里通过 FSAA 再次体现质的飞越。注意两张图中火焰的过渡对比(图 8-1、8-2)。





图 9-1　图 9-2　图 9-3　图 9-4

切入正题,请大家继续看 3 张卡的对比图。

未开启 FSAA 标准图(图 9-1)

开启 FSAA 的 Voodoo5 5500(图 9-2)

开启 FSAA 的 GeFORCE(图 9-3)

开启 FSAA 的 Radeon(图 9-4)

标准图的毛糙画面大家一看即知。

Voodoo5:由于继承 3dfx 系列特有的抖动动算法,使得它的 16bit 画面极其接近于 32bit 效果,对于像素级表现相当完美。不过遗憾的是,在人物右臂边缘,像素模糊过度,使得 Voodoo5 残留一丝锯齿的感觉,这在其它物体边缘也存在同样问题。评分:4 分。

GeFORCE:要正常运行《最终幻想Ⅷ》,你必须先下载补丁文件,否则游戏中会出现讨厌的水平干扰条纹。以 4×4 的 FSAA 运行游戏后,GeFORCE 对于像素描绘与 Voodoo5 相去不远。边缘抗失真要优于 Voodoo5。由于 GeFORCE 的抗失真本来过于锐利,但《最终幻想Ⅷ》的分辨率又低,二者中和后得出的画面反而恰到好处。评分:5 分。

Radeon:图中发现画面有水平干扰条纹。不必紧张,这不关ATI 的事。未下载补丁前的 GeFORCE 水平干扰比这严重得多,所以对于它在《最终幻想Ⅷ》下的 FSAA 效果我们不进行评论。

评论推荐:FSAA 对于《最终幻想Ⅷ》的影响有目共睹,如果你玩这个系列,打开 FSAA 是非常明智的举动。在安装补丁后,GeFORCE 的强大威力展现了出来.

推荐显卡:GeFORCE 系列。

推荐分辨率:默认/4×4 的 FSAA。

4、《极品飞车:保时捷之旅》

《极品飞车》系例是少数几种重视画面且必须有较快速度的游戏,我们当然不能放过。

未开启 FSAA 标准图(图 10-1)

开启 FSAA 的 Voodoo5 5500(图 10-2)

开启 FSAA 的 GeFORCE(图 10-3)

开启 FSAA 的 Radeon(图 10-4)

Voodoo5:虽然 4×FSAA 已经对画面进行了 4 次渲染并叠加,但车体边缘还可以明显看出锯齿的存在,当然已经弱化了不少。速度方面,Voodoo5 借助双芯片并行处理的优势,保持住了游戏对速度的需求。评分:3 分。



图 10-1　图 10-2　图 10-3　图 10-4

GeFORCE:边缘锯齿的处理 GeFORCE 不比 Voodoo5 高明,至少车顶篷柔化上,比 Voodoo5 还要生硬。评分:2.5 分。

Radeon:3 款显卡中效果最差的一款。4 次渲染出来的效果顶多相当于Voodoo5 和 GeFORCE 的 2 次渲染效果。评分:2 分。

评论推荐:这款原本我满心期待能让 FSAA 大放光芒的游戏最终却令人失望。FSAA 虽然起了一部分抗失真作用,但整体感觉不明显。

推荐显卡:Voodoo5。

推荐分辨率:1024×768@4×FSAA。

5、恐龙危机

又一款移植自 PS 的游戏,来自 CAPCOM 的大作。和《最终幻想Ⅷ》一样,它也只有 640×480 的分辨率,这显然不让人满意。

未开启 FSAA 标准图(图 11-1);

开启 FSAA 的 Voodoo5 5500(图 11-2);

开启 FSAA 的 GeFORCE(图 11-3);

开启 FSAA 的 Radeon(图 11-4)。

Voodoo5:再次体现 3dfx 在图像品质处理上的高超水准,与标准图对比,除人体边缘外,还请大家注意那滩血迹与门的边缘。评分:5 分。

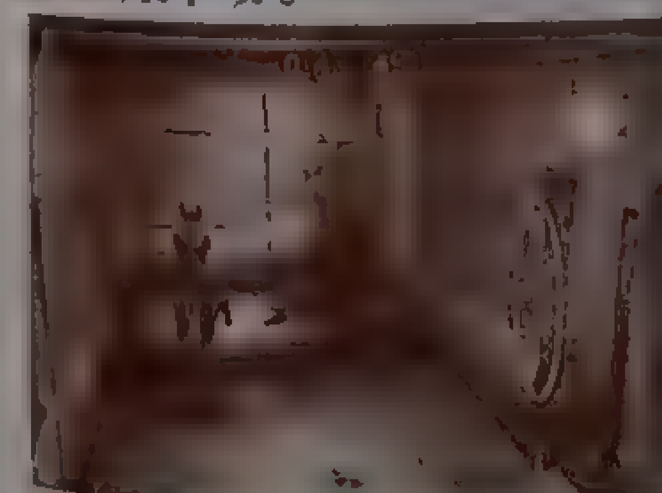




图 11-1　图 11-2　图 11-3　图 11-4

GeFORCE:地上的血迹抗失真做得不好,其他看不出与 Voodoo5 的画面有什么显著区别。评分:4 分。

Radeon:在血迹与人物重塑上效果不错,可是门的边缘仍旧存在本应消失的毛刺。评分:3 分。

请大家继续看第 2 组对比图。

未开启 FSAA 标准图(图 12-1);

开启 FSAA 的 Voodoo5 5500(图 12-2);

开启 FSAA 的 GeFORCE(图 12-3);

开启 FSAA 的 Radeon(图 12-4)。





图 12-1　图 12-2　图 12-3　图 12-4

在这组图中,重点在于比较 3 款显卡对由于锯齿所形成的直线断层的处理。

标准图中人物左侧墙上穿越过 B1 字体的白线与人物前方水管都或多或少存在断层。

Voodoo5:水管及墙体白线很自然地变得笔直。评分:5 分。

GeFORCE:画面效果与 Voodoo5 几乎一样。评分:5 分。

Radeon:同上。评分:5 分。

评论推荐:与《最终幻想Ⅷ》一样,打开 FSAA 后的《恐龙危机》简直判若两人。FSAA 可以让你在体验惊险与刺激的同时,享受平滑柔顺的画面。

推荐显卡:Voodoo5。

推荐分辨率:默认分辨率/4×FSAA。

五、关于 FSAA 的总结

你可能已经发现了,上面所测试的数款游戏都以 D3D 为设计平台而开发。对于像《QUAKE Ⅲ ARENA》这类基于 OpenGL 的游戏我们没有测试。理由很简单:OpenGL 的大部分游戏都重视速度多于画质,且相当耗用系统资源。所以在这类游戏中,开启 FSAA 并不是明智的选择。

我们很高兴看到像《最终幻想Ⅷ》与《恐龙危机》这样具有极高可玩性的低分辨率游戏,在经过 FSAA 像素抗失真还原后,画面得到了极大改善。另外值得庆幸的是,在很多对画面渲染速度和场景复杂程度要求不太高的游戏中,3 款显卡即使在 FSAA 最大设定模式下,仍然提供了快速的运行环境。

暂时来说,Voodoo5 的 FSAA 效果是同类中最好的。GeFORCE 虽然不及 Voodoo5,但不可否认虚拟高分辨率的 FSAA 实现方法最廉价也最快速(3dfx 的硬件设计花了近 1 年半,而 nVIDIA 开发驱动算法只不过是月余而已)。至于这次测试不尽人意的 Radeon,我们只能遗憾的说,这不是显卡本身的过错,也不是芯片性能低下,要怪罪于 ATI 开发驱动程序的不积极。在互联网上有关 Radeon 的新驱动不少,但都是国外黑客从内部测试驱动中分离出来,或某些硬件高手组织非官方编译的结果,不具有标准性,建意大家不要采用。

这篇文章只是希望给游戏玩家提供一个有关当今显卡新技术与游戏协调搭配的例子。而不是对一项新技术单纯地介绍和评述。这些技术也许在游戏中会带给你惊喜,也可能在其他游戏中让你失望,所以请做一个会玩也会搭配的聪明玩家吧。

最后说一句:FSAA 请一路走好。■

硬件论道：

3D 显卡专用术语初解

编辑/Chance

新春到，过年好！打游戏你要买电脑？
钱已准备好，名目繁多的显卡使人乱了套；
文章里经常见，真正的含义你还是不知道
术语太多，解释太少，真是烦恼！
没关系，别着急，看了这篇文章就明了
懂了"行话"，保证不会再中"奸商"的道儿！

▶ Anti-Aliasing(反锯齿处理)

简单地说主要是应用调色技术将图形边缘的"锯齿"削平，使线条边缘更平滑。反锯齿技术一直是高档 3D 加速卡的一个主要特征，目前 3dfx Voodoo5、nVIDIA GeFORCE2 系列和 ATI Radeon(镭)是支持该技术比较好的显卡。这项技术的使用，可以明显改善游戏中的画面品质。

▶ Alpha Blending(Alpha 值混合处理)

这是一种使 3D 环境中的物体透明化的技术。通常，当一个 3D 物体在屏幕上显现时，它的每个象素都会由红黄蓝 3 个色彩数值控制。如果 3D 环境能提供一组额外的 Alpha 值，我们就称它拥有一个 Alpha Channel(阿尔法通道)。Alpha 数值负责记录该象素的透明程度。比如说在水中游泳的劳拉：水和人各有不同的 Alpha 值，水的 Alpha 值较低。当劳拉跳入水中后，如果 3D 加速卡支持 Alpha 混合技术，那么两者结合时就会将 Alpha 值进行运算。最终我们看到的是两者在重叠部分会得到模糊化处理的效果。由于 Alpha 值的介入，使得玩家在游戏中采能够得到接近现实的虚拟透明效果。

▶ AGP(加速图形端口)

一种可自由扩展的图形总线结构。它能增大图形控制器的可用带宽，为图形控制器提供必要的性能保证，以便在系统内存里直接进行纹理计算。这是一种替代 PCI 的图形接口标准，在物理结构上两者也有显著区别。AGP 专为图形控制器设计，它同时使用显卡上的帧缓冲内存与电脑系统内存。

▶ Depth Cueing(深度效果处理)

这一技术根据离观察者的距离，改变 3D 环境下物件的颜色亮度和对比度以获得视觉上的真实感。例如一个闪亮鲜艳的红球，如果越来越远离观察者，将会变得越来越阴暗。

▶ Fogging(雾化效果)

雾化效果是 3D 加速卡已经普遍支持的特性。在游戏中，你将有机会经常见到烟雾、爆炸火焰以及白云满天的场景，这些都是雾化的结果。它的功能就是制造一块在指定区域笼罩一股烟雾迷漫的效果。这可以保证远景的真实性，而且减小了 3D 图形的渲染工作量。

▶ Texture Mapping(材质贴图)

这是目前在物体着色方面最引人注意、也是最拟真的方法，为现在绝大多数 3D 游戏所采用。通常人们把一张平面图形（数字化图像、小图标或点阵位图）贴到多边形物体表面。例如在赛车游戏中，用这项技术把预先绘制的轮胎胎面及车体材质平面图贴到 3D 物件骨架上，这样就形成了漂亮的赛车。

▶ Mip Mapping(Mip 贴图)

这项材质贴图技术可以依据不同程序设计对精度的要求，而使用不同版本材质图样进行贴图。例如：当物体移近玩家时，程序要求在物体表面贴上精细清晰的高细节材质图案，于是物体看起来纤毫毕现；而当物体远离使用者时，程序会贴上较单一、低细节的材质图样。一方面降低系统处理负担，同时也使场景看起来真实可信。

▶ Bump Mapping(凹凸贴图)

一种在 3D 场景中模拟现实物体粗糙不平的外表面的技术。它将物件表面高低起伏的变化保存到一张贴图中，在需要时对 3D 模型进行混合贴图处理，即得到具有凹凸感的表面效果。

▶ Video Texture Mapping(视频材质贴图)

目前最好的材质贴图技术。具有此种功能的图形加速卡，采用高速图像处理方式，将一段连续的图像（即时运算或来自一个 AVI 或 MPEG 片段）以材质方法处理，然后贴到 3D 物件表面。

▶ Bilinear MIP Mapping(双线 MIP 贴图)

双线过滤和 MIP 贴图的一种组合形式。首先，保存好一张纹理贴图的几个近似副本；然后，选中最接近所需效果的贴图；最后，求选中贴图最接近的 4 个质素的加权平均值。

▶ Bilinear Filtering/Interpolation(双线过滤/插补)

一种较好的材质影像插补处理方式。先找出最接近像素的 4 个图素，然后在它们之间作差补。再把最后产生的结果贴到像素位置上，这样就不会看到讨厌的"马赛克"斑点。这种处理方式适用于有一定景深的静态场景，不过无法提供最佳品质，也不适用于高速移动的物件。此类画面由于采用"双线过滤"，图像显得非常柔和。

▶ Nearest Neighbor(近邻取样)

这是一种比较简单的材质影像插补技术。它使用图素最多的部分来贴图。换句话说就是哪一个图素占到最多的比例，就用哪个图素来贴图。这种处理方式因为速度快，常被用于 3D 游戏开发，不过最终出来的材质品质稍差。

▶ Trilinear Interpolation（三线过滤处理）

一种更复杂的材质影像插补方式。它会用到相当多的材质影像，每一张影像的大小恰好是另一张的 1/4。例如某张材质影像是 512×512 图素，第 2 张就会是 256×256 像素，第 3 张则是 128×128 像素……。总之到最后，最小的一张是 1×1 像素。凭借这些多重解析度的材质影像，当遇到景深极大的场景(如深山空谷或大场景的殿堂庙宇)，这种处理技术能提供高品质的贴图效果。一个"双线过滤"需要 3 次混合贴图，而"三线过滤"要作 7 次。所以每个像素就需要多用 21/3 倍以上的计算时间。另外，还需要两倍于双线的显存时钟带宽。在付出这些代价后，"三线过滤"将提供最高的贴图品质，去除材质的"闪烁"感。对于需要动态表现或景深很大的场景，只有"三线过滤"才能提供可接受的材质品质。

▶ Perspective Correction(透视角修正处理)

通过数学运算，确保贴在物件上的影像图，会沿透视的消失方向贴出正确的收敛效果。

▶ Z-Buffer(Z 轴缓存)

Z-Buffering 是在为物件进行着色时，执行"隐面消除"工作的一项技术。这样物件不为视角所见的背后部分就不会被计算显示出来。

在 3D 环境中，每个像素会利用一组数据来定义它在显示时的纵深位置（即 Z 轴座标）。Z-Buffer 所用的位数越高，代表该显卡所提供的物件纵深感越精确。目前 3D 加速卡一般都支持 16 位的 Z-Buffer。一些高级卡可支持 32 位 Z-Buffer(比如 G400)。对一个含有很多物体连接的复杂 3D 模型而言，拥有更高的位数来表现深度差异是相当重要的。

▶ Double Buffering(双重缓冲区处理)

绝大多数支持 OpenGL 的 3D 加速卡都会提供两组图形画面信息。这两组信息通常被定义为"前台缓存"和"后台缓存"。显卡用"前台缓存"放置正在显示的画面，同时下一帧画面已经在"后台缓存"整装待发。然后显卡将两个缓存互换，"后台缓存"的画面显示出来，同时刚才的"前台缓存"又画好第 3 帧……。如此循环形成一种连续的工作方式，这使得需要高速更新的 3D 画面不会有延迟感，比如在一些赛车竞速游戏中，需要利用这种技术来处理飞速变化的赛道背景。

▶ RAMDAC(存储器数模转换速度)

这个数值表示将显卡存储器的图形数据转换成显示器可见的像素光点的转换速度，单位为 MHz。这个数值越高，频带越宽，高分辨时的画面质量和刷新速度越理想。

▶ Gouraud Shading(高洛德着色)

一种光影渲染技术。它将照明模型应用于一个多边形的每个顶点，然后在整个表面铺开。结果便是一个平滑渐变的表面。

▶ Graphics Library(图形函数库)

图形处理函数与子例程的一个大集合。程序员在编写游戏程序时，可以直接用它作为接口，方便地调用一些低级任务而无需自己撰写。

▶ Pixel(像素)

Picture Element(图形元素）的简称。屏幕颜色与强度的单位。像素其实是能够定址和分配颜色值的最小单位。

▶ Raster(光栅)

由像素构成的一个矩形网格。要在光栅上显示的数据保存于帧缓存内。

▶ 3D API

API 是 Application Programming Interface(应用程序接口)的缩写。它是许多程序的大集合。一个 3D API 能让编程人员设计的 3D 软件只调用 API 内的程序，而让 API 自动和硬件驱动沟通，启动 3D 芯片内强大的图形处理功能，从而大幅提高 3D 程序设计效率。目前普遍应用的 3D API 有 DirectX 中的 Direct3D、OpenGL、Glide 和 Heidi。

DirectX 是微软专为 PC 游戏开发的，与 Windows 9x/NT 有着良好的兼容性。它可以绕过图形显示接口(GDI：Graphic Display Interface)直接进行支持该 API 的硬件的底层操作，大大提高游戏运行速度。

OpenGL 是由 Silicon Graphics 公司(SGI)开发的 3D API。它能够在 Windows 9x/NT、Mac OS、BeOS、OS/2 以及 UNIX 上应用。OpenGL 订立较早，过去长期应用于高档图形工作站，3D 功能很强，超过 DirectX。它能最大限度地发挥 3D 芯片潜力。在 Windows 98 中微软开始支持 DirectX 和 OpenGL。OpenGL 的 1.2 版增加了对 3Dnow! 标准的支持。目前一般家用显卡中，nVIDIA 的产品对 OpenGL 支持最好。

Glide 是 3dfx 为 Voodoo 系列加速卡设计的专用 3D API。它可以最大限度发挥 Voodoo 芯片的 3D 图形处理功能。它不属于可以任意使用的开放性程序库，所以不必考虑兼容性。因此其代码简洁，工作效率远比 OpenGL 和 Direct3D 高。它的缺点是只能用于 3dfx 的产品，普及度受到制约。

Heidi 是由 Autodesk 公司提出来的规格。目前采用 Heidi 系统的应用程序包括《3D Studio MAX》(动画制作软件)、Autodesk 公司为《AutoCAD》(R13)开发的 WHIP 加速驱动程序等。

对于玩家而言，购买一片支持尽可能多的 API 的显卡很重要。这使你在跑游戏时遇到不兼容现象的概率会降低不少。■

你的光驱有未来吗？

文/雨青　编辑/Chance

光驱行家口中有句话：每款光驱只有3个月“寿命”！唔……好夸张啊！夸张吗？一点也不。当前电子配件市场竞争如火如荼，各厂家都在使出浑身解数，将产品不断更新再更新。新品问市似乎只是眨眼间的事。这正是科技发展的魅力所在。可在“使劲”追赶科技发展的同时，你又不得不看着日渐干瘪的钱包而“无可奈何花落去”。那么能不能自己延长光驱寿命呢？听起来很诱人吧，这确实可以做到。

在探讨关于光驱的“未来”之前，我们先要了解什么是Fireware。Fireware是驻留在只读存储器ROM(Read Only Memory)中的一种芯片；它专门存放系统所需的基本指令信息，相当于主板卡的BIOS(Basic Input Output System)。光驱各种功能的实现都由它来控制。为保证光驱稳定运行，Fireware中的信息不允许用户随意修改，即只可读，不能写。

电脑配件不断向前发展，为整体协同工作提高效率，避免硬件间冲突，光驱技术也在不断更新，具体讲就是对Fireware芯片定期进行工艺改进。光驱Fireware信息的不断更新，使它既能应付未来使用中的麻烦，而且还可以支持更高级的工作状态，兼容性也会更好(Chance：小编的理光7080A光盘刻录机在升级Fireware到1.3版后，读取普通CD-ROM盘片的能力大有提高哟)。

谈到这里，有些人可能有点明白了：是不是可以通过自己改写光驱Fireware芯片来升级呢？聪明，一点就通！只要你的光驱Fireware芯片支持改写，一切就OK了。什么叫“支持改写”呢？光驱厂家提供特定软件程序，允许用户对光驱Fireware进行修改就是支持改写。如何实现对光驱Fireware的修改？

这里又要谈到一个新技术——Flash ROM。它是目前光驱最高级的记忆器，拥有它，你就可以自己升级光驱了。Flash ROM允许用户在厂家指导下改写Fireware中的存储信息(通过下载软件、厂方技术支持等)，以保证你的光驱永远可以“青春常在”

从这里你也可以看出，光驱的竞争已经进入了Fireware及各种驱动软件竞争的阶段，谁能时时为用户提供可升级的软件，使买家拥有先进的芯片技术，谁就会成为光驱领域中的先行者。

谈到这里让我们联系实际来看一看。目前国内光驱领域可谓高手云集。宏基、大白鲨、源兴、大虎鲨、昂达、SONY等，都在这个“战场”上“刀光剑影”。参战者产品是否强大将直接决定其自身前途与命运。在这些品牌中，中科的大白鲨、大虎鲨系列从去年开始愈显突出，在推出不到两年的短短时间内，凭借先进技术、新颖的理念在国内电子配件市场取得点名率第一、占有率第一的不俗成绩。这个系列的产品，其容错能力不断提高、工作稳定性出色，噪声小于同类产品，每一点小小改进都使用户拿到它时，获得更大的收获与满足感。这些功能的增强，很大程度上有赖于中科对光储产品Fireware的重视：总是将最先进的技术融入其中，提升各种驱动软件效能，从而保证光储产品的长久寿命，在市场上立于不败之地。

中科最近即将上市的“大白鲨王”黄金版光驱很快就会与广大DIY玩家见面。在这一顶级光驱中，厂家将采用Flash ROM的先进技术；使光驱整体性能提高40%。最主要的是它允许你通过总代理提供的无偿服务及技术咨询，在未来自己修改Fireware。整个升级过程仅几分钟，简单方便且安全。一切完毕后，用户将光驱重新引导就万事OK，一点不需额外动作。升级后的光驱，可以大大延长激光发射器寿命、存储更多光盘误码的数据库，光驱稳定性、兼容性和识盘率都将有相当提升。这时消费者才会真正拥有超值的快感。可升级的Fireware和不断更新的驱动软件，将是新时代光驱竞争克敌制胜的法宝。

只有有“未来”的产品，才是最优秀的。你的光驱有“未来”吗？■

讲武堂要略　PC133 内存

PC133 SDRAM内存是由台湾威盛科技(VIA)制订的存储器标准。当1999年Intel力推Rambus DRAM内存时，由于Rambus工作频率太高，使得许多技术问题始终无法彻底解决——比如批量生产的良品率过低等。再加上诸如价格、销售等问题，最后证明它无法被绝大部分升级内存的用户所接受。由此VIA的PC133 SDRAM应运而生。

要想本能在133MHz下正常工作，内存时钟周期TCK(System Clock Cycle Time)至少需要7.5ns——这刚好是133MHz。对于PC133规范而言，它也要求TAC不超过5.4ns。PC133 SDRAM大都设定为CAS Latency=3。如果CL设为2，系统运行133MHz外频时发生错误，不要认为内存有问题，因为PC133规范不保证CL=2时一切正常。CL的数值调整一般在主板BIOS内完成，具体的缩写名称解释，您可以参阅《家》2000年9月号刊登的《8款PC133内存评测》。

之所以PC133能全面替代Rambus，主要是因为，它只是过去PC100 SDRAM的延伸，在技术实现上，风险和成本都来得小。厂商只需用现有设备便可以测试生产。随着今年DDR内存的出现，辅以Intel、AMD和其他板卡大厂的强力支持，PC133 SDRAM将逐渐退出主流市场。

坐拥日行万里 网络[illegible]好伴侣

名称：	大白鲨前卫型56K Fax MODEM
性质：	外置调制解调器
厂商：	中科多媒体 电话：800-810-0938
	稳定高速的网络连接与传输，较强的抗干扰性
	V.92协议有待ISP支持实现
	人民币510元

家用电脑与游戏 读者调查问卷

2001.02　您的参与是对我们最大的支持

(读者档案)

●姓名：＿＿＿＿●年龄：＿＿●性别：男　女

●通讯地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

●邮政编码：＿＿＿＿

●电子信箱：＿＿＿＿＿＿

(读者评刊)

●您对本期的总体印象：□很好　□一般　□不好

●您对本期封面的印象：□很好　□一般　□不好

●[illegible]：＿＿＿＿＿＿

●您对本期各栏目的印象：

新闻报道	很好	一般	不好
上市烽火	很好	一般	不好
观星时空	很好	一般	不好
特别企划	很好	一般	不好
游戏评析	很好	一般	不好
攻略手记	很好	一般	不好
排行榜	很好	一般	不好
秘技档案	很好	一般	不好
玩家讲武堂	很好	一般	不好
文游阁	很好	一般	不好
玩家沙龙	很好	一般	不好
告花村	很好	一般	不好
网花园	很好	一般	不好

(读者需求)

●您最想了解哪部游戏的资讯：＿＿＿＿

●您最想了解哪家厂商的广告信息：＿＿＿＿

(点将台投票)

●请写出您最喜爱的游戏：

1.＿＿＿＿

2.＿＿＿＿

3.＿＿＿＿

4.＿＿＿＿

(游戏点评)

●游戏名称：＿＿＿＿

●您的评语：＿＿＿＿

(网花园投票)

●本期您最喜欢的画是：＿＿＿＿

感谢您填写问卷调查表，请您按以下地址寄出（可复印复制有效）：100037 北京813信箱《家用电脑与游戏》编辑部收

本期25位幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

(游戏台连接网址)

(告花村留言板)

可能突破这个上限。可能您会问，明……工具显示最高速度超过7K，甚至……过。请不要误会，那是一个累加峰……M接收完数据需要纠错，这样存储……的纠错后数据就会与新数据累加，……显示出大于6K上限的速率。

……测试……蚁……选用……的……下……文……时9……E过

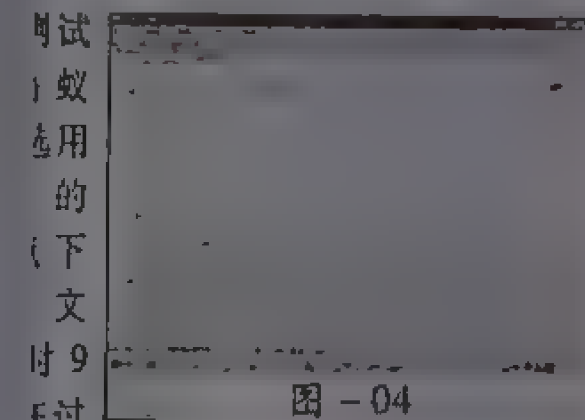


图-04

……统监视器，发现此款大白鲨MO-……速率平稳，没有大的波动，基本稳定……以上(图-04)。

……试选用Cute FTP。与下载一样，上……限，……到……好……大……中……5K……)5)。

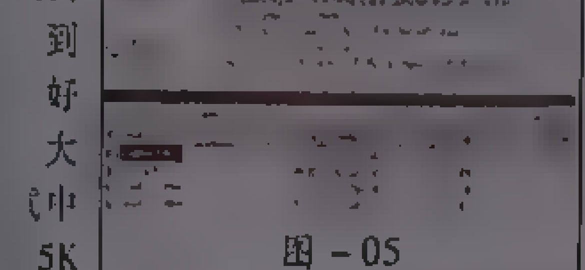


图-05

屏蔽线路与抗干扰测试　在开通双……，具有屏蔽功能的猫，当电话进来……受电流冲击而不断线；没有屏蔽功……能不合格的MODEM只能在电话……支持很短时间，然后就断线。

……试中，大白鲨MODEM完全合格。……时提起电话听筒还是有电话信号……鲨都没有断线。只是此时MODEM……，不会有上传下载流量变化，指示……的。

【最终评论】

……使用大白鲨前卫型MODEM超过……出现断线问题。整个过程中没有测……量软件。基于以上优秀的性能表……盘中的大量实用软件和齐全详尽的……卡等售后服务品，我们认为这款产……给您。

光驱行家口中有句话:
有3个月"寿命"!唔……好
吗?一点也不。当前电子配
火如荼,各厂家都在使出浑
品不断更新再更新。新品问
眨眼间的事。这正是科技发
在。可在"使劲"追赶科技发
又不得不看着日新千境的钱
奈何花落去"。那么能不能
寿命呢?听起来很诱人吧,这
到。

在探讨关于光驱的"未
们先要了解什么是Fireware
驻留在只读存储器ROM
Memory)中的一种芯片,它专
所有的基本指令信息,
卡的BIOS(Basic Input Outp
光驱各种功能的实现都由它
保证光驱稳定运行,Fireware
允许用户随意修改,即只可读

电脑配件不断向前发展
同工作提高效率,避免硬件
技术也在不断更新,具体讲
ware芯片定期进行工艺改进
ware信息的不断更新,使它
来使用中的麻烦,而且还可
级的工作状态,兼容性也会更
小编的理光7080A光盘刻
Fireware到1.3版后,读取
ROM盘片的能力大有提高哟

谈到这里,有些人可能
是不是可以通过自己改写光
芯片来升级呢?聪明,一点就
的光驱Fireware芯片支持改
OK了。什么叫"支持改写"呢
提供特定软件程序,允许
Fireware进行修改就是支持改
现对光驱Fireware的修改?

坐地日行八万里,网络增效好伴侣

——中科大白鲨V.92外置MODEM

文/DDND 编辑/Chance

名称:	大白鲨前卫型56K Fax MODEM
性质:	外置调制解调器
厂商:	中科多媒体 电话:800-810-0938
特色:	稳定高速的网络连接与传输,较强的抗干扰性
不足:	V.92协议有待ISP支持实现
售价:	人民币510元

随着国内8纵8横光纤网络的建设完成,部分地区已经开始宽带网入户的工作。很多人认为现在连ISDN都渐显老态,MODEM恐怕就更没什么希望了。但事实是,传统MODEM依靠方便的接入形式和日益低廉的价格,在相当长时间内仍然有一定规模的市场。本月PCPOP评测室收到中科集团提供的大白鲨外置MODEM,请随我们一起来看看这款号称具有增效恒速下载的MODEM会有什么样的表现。

[外观作工]

外置MODEM的外观设计已经越来越受到用户注意。此款大白鲨前卫型MODEM采用流线型设计,造型类似法拉利跑车。淡灰色外壳前端是状态面板,标有5个中文指示灯(待机、线路、发送接收、智能监测和电源指示)。其中所谓[智能监测]就是类似传统MODEM的纠错指示。开关位于MODEM右侧,机身有[SPEAK]与[MIC]接口(图-01)。

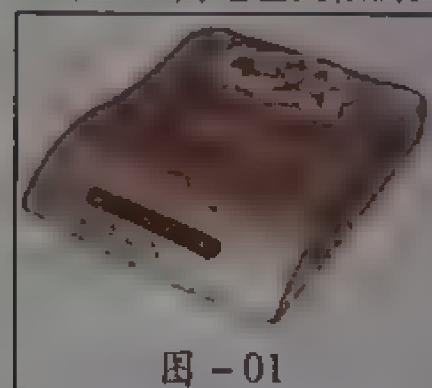


图-01

MODEM内部设计中规中矩。使用4层PCB板(底板用多少层相当重要。部分廉价MODEM偷工减料使用两层板设计,容易造成电气性能下降、信号不稳等现象)。电源使用两颗1000uf电容,以MODEM而言足够了。模拟与数字电路部分的区域分离做得很成功,采用单继电器设计,有助于MODEM上网时提高受电源突变干扰的抵抗能力;PCB板没有发现三端稳压块是稍有遗憾之处。

大白鲨前卫型MODEM采用Conexant双芯片。主DSP编号RP56D/SP,支持K56与V.90双协议。SRAM采用一块EMT的12纳秒存储器,编号上不能看出是哪一年产品。底板上预留两颗主芯片焊位,估计此PCB电路设计同样适于TI或Cirrus Logic使用。至于存放BIOS的Flash ROM当然是可刷新的,保证了这款MODEM具有升级能力。

中科大白鲨MODEM附送光盘内容相当丰富实用。除驱动外,还内含联众网络游戏、上网工具及价值不菲的《金山毒霸》(OEM版)、《金山词霸2001.net》、《金山iwps》等。

[实地测试]

我们的测试包括了以下几个方面:连接速度、浏览WEB网页、下载上传、屏蔽电路线路与干扰。

首先是连接测试。我们分别测试3个时段8169、8163与163等接入号码。测试地点为福州市,终端接入为Rockwell V.90标准(单位:bps)。

号码	AM9:00	PM6:00	PM11:00	BAD(恶劣线路)
8169	0K	45K	45K	38K
8163	52K	52K	50K	49K
163	52K	52K	50K	49K

可以看出大白鲨连接速率稳定,但AIA智能抢线似乎没有充分体现出来:在用户较多的8169测试不尽人意。较差线路上,大白鲨表现不错,始终都使用V.90连接而没有降至V.34+协议。

接下来是浏览WEB网页测试。普通MODEM访问WEB页面,最高可达1:8的压缩率,理论上有可能超过端口115Kbps速度,但这是瞬间速度。我们分别测试浏览www.pcpop.com主页与国外网页,使用Net Media软件监控浏览过程(图-02、图-03)。

图-02

图-03

从截图中可以看到,大白鲨前卫型MODEM传输速率远超一般56K的限制,达到70Kbps甚或90Kbps。无论浏览国内还是国外网页,它几乎可以在10秒内完整读出全页内容,成绩很令人满意。

再来下载上传测试。56K的MODEM有下载速率上限,在这里MODEM自身压缩起不了什么作用。有公式可以计算:当时连接速率/9=下载上限。

56Kbps/9≈6.3K Byte,无论多快的MODEM都不可能突破这个上限。可能您会问,明明我的下载工具显示最高速度超过7K,甚至10K都出现过。请不要误会,那是一个累加峰值。MODEM接收完数据需要纠错,这样存储于SRAM中的纠错后数据就会与新数据累加,下载工具就显示出大于6K上限的速率。

下载测试用网络蚂蚁1.23版,选用较快速的HTTP站点下载2.8MB文件,共耗时9分11秒。在过程中观察系统监视器,发现此款大白鲨MODEM下载速率平稳,没有大的波动,基本稳定在5K Byte以上(图-04)。

图-04

上传测试选用Cute FTP。与下载一样,上传也有上限,一般能达到3K就是很好的成绩了。大白鲨在测试中稳定于2.5K左右(图-05)。

图-05

最后是屏蔽线路与抗干扰测试。在开通双线的线路上,具有屏蔽功能的猫,当电话进来时,可以承受电流冲击而不断线;没有屏蔽功能或屏蔽功能不合格的MODEM只能在电话信号进来时支持很短时间,然后就断线。

这项测试中,大白鲨MODEM完全合格。无论是上网时提起电话听筒还是有电话信号进来,大白鲨都没有断线。只是此时MODEM全力抗干扰,不会有上传下载流量变化,指示灯完全是暗的。

[最终评论]

测试中使用大白鲨前卫型MODEM超过10小时,未出现断线问题。整个过程中没有测试下载小容量软件。基于以上优秀的性能表现、附送光盘中的大量实用软件和齐全详尽的手册、保修卡等售后服务品,我们认为这款产品值得推荐给您。

新品体验：

迟来的影音强者

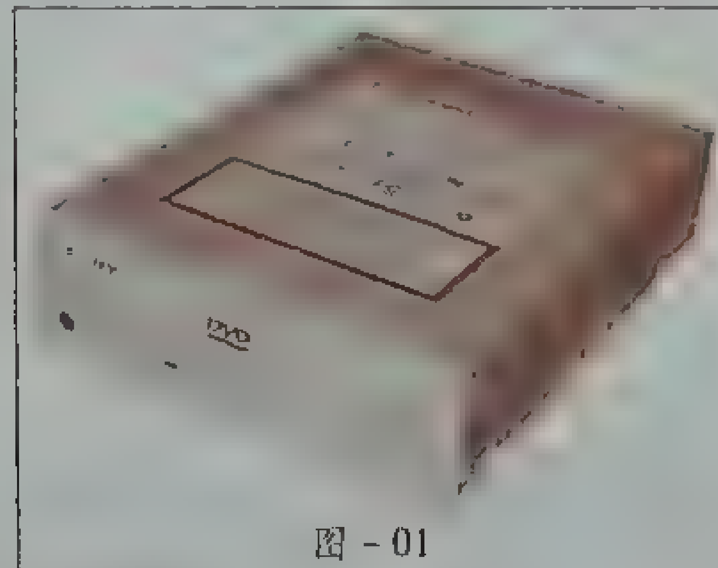
——SONY DDU1211 DVD驱动器

文/沉思　编辑/Chance

名称：	SONY DDU1211
性质：	12倍速(可变/最大)DVD驱动器
厂商：	广州七喜电脑(代理) 电话：010－82663706
特色：	低发热，出色的拾取音轨能力，适于自制MP3
不足：	N/A(未及完成标准数据DVD测试)
售价：	人民币980元

即使是在日本这个电器制造业大国，面对松下、东芝等诸多知名品牌的竞争，说SONY是其中具有领导地位的厂商，也不是什么过分的论断。该公司推出的12倍速DVD驱动器，虽然不是目前最快的产品，但总体效能表现可圈可点。这款编号DDU1211的DVD驱动器，小编早在去年12月就已拿到。结果因为年底杂务繁多，很多产品赶着要和玩家老爷见面，搞到现在才翻出来试用，真是对不起诸位了

和很多赶DVD热潮匆忙推出驱动器，最后却以灰头土脸收场的配件厂商不同，SONY属于自己拥有技术的厂家。抛开电脑部分，它在家电领域的DVD产品绝对可以用琳琅满目来形容。编辑部收到的这台12倍速DVD驱动器是该公司最新的机型。它标称读取DVD－ROM的最大速度为12倍速，CD－ROM则为40倍速峰值。光驱整体设计风格和NEC等厂牌一样，走日式简洁明快路线，没有花俏的曲线修饰。盘片进退采用传统的托盘方式。面板上只设计了弹出键，估计厂方不鼓励玩家以DVD驱动器听音乐CD吧。光驱背后的接口，IDE跳线部分明确标示有主/从或线性选择，有助于初级用户顺利安装。音频线输出，除常见的4针接口，作为S/PDIF的标准制订者之一(S指SONY，P就是Philip)，SONY的DVD驱动器当然安排有两针数码音频输出口。这样，使用SB Live！或Aureal 2500D这些高档声卡的玩家，可有由此获得更纯净的音响效果。SONY DDU1211作为2000年1月后推出的DVD驱动器，符合国际组织要求，是一款锁定区码的产品。用户有5次修改机会，然后区码会锁定在最后一次的设置上(国内大陆地区是第6区区码，大家不



图－01

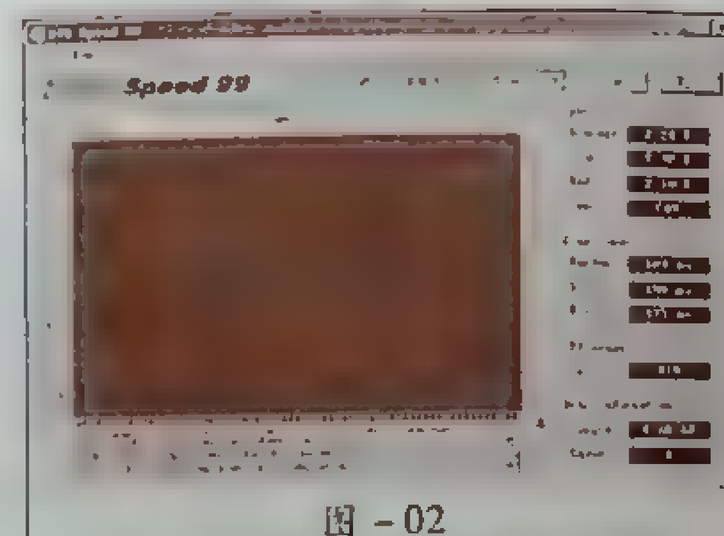
已担心这个问题)。驱动器背面铭牌上写清了产品已通过的各项安规认证，整体品质得到了业界认可(图－01)

光驱效能到底如何，光说不练可不行。笔者测试这台SONY DVD使用的软件是DVD Speed 0.2和CD Speed 0.8 beta。测试用的盘片共有3张：单面单层的DVD影碟《魔鬼代言人》，容量是4.36GB，比这个规格的最大容量4.7GB略少些；正版游戏《狩魔猎人Ⅲ》的CD1，容量是670MB，比一般规格的650MB要大些；正版音乐CD《Sting十年精选集》，时间大约是73分06秒，几乎等同于标准的74分钟

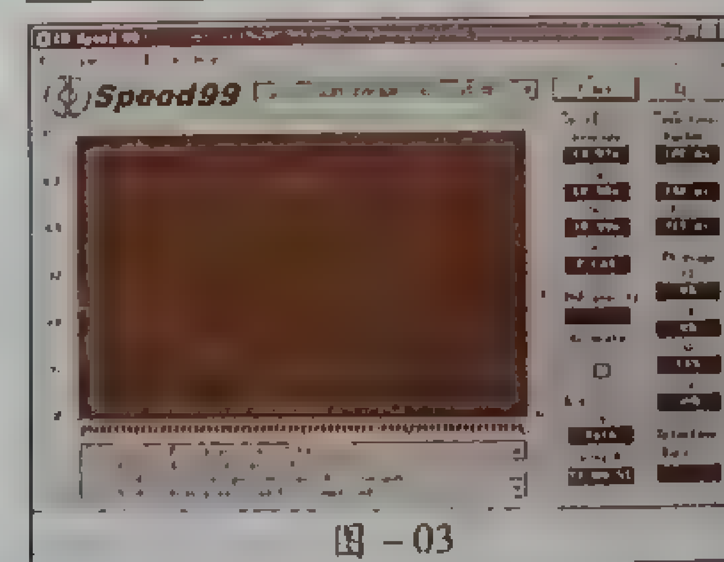
这3张盘片，理论情况下，由于单面单层的DVD没有刻录到最大容量，所以驱动器在运行时不可能一直读取到最外圈，也就无法到达12倍速(激光头从碟片圆心开始，螺旋向外读取数据，越到外圈，读取倍速越高)；而后面两片光盘，游戏CD应该可以测试光驱的最高速度，音乐CD则考察驱动器抓音轨能力(决定这台DVD光驱是否合适用来自制MP3)。

SONY DDU1211读取DVD影碟的平均速率是2.24倍速(图－02)。这个嘛……说实话，沉思第一次测完，自已也发呆了一会儿，以为搞错了——没有标称的12×，至少也应该到大约8×左右比较正常。又测试几次，但结果差不多。测试DVD影碟的问题困扰了我几天，咨询产品代理——七喜电脑北京方面的联络人，对方也有些惘然。等到归还驱动器后，笔者才突然想起：早年高倍速CD－ROM刚推出时，为了解决高速读盘不稳定的毛病，有些厂牌的驱动器一旦发现用户放入的光碟，格式符合音乐CD或VCD，就会自动降速到2×以获得最好的稳定性。难道SONY的DVD驱动器也有这样的设定？因为笔者发现它在测试DVD影碟时，读取方式是CAV，而非正常情况下的P－CAV。可惜等我找来真正的数据DVD电脑光盘时，才想起驱动器已经还掉了。不过必须承认，不管测试出的倍速是否有误，SONY这款DVD光驱在笔者试看的5、6部影碟中，表现很不错，没有断续或DOWN机的现象，识盘能力还是不错的。

读取普通CD光盘方面，SONY DDU1211虽然跑出来的测试曲线不太美



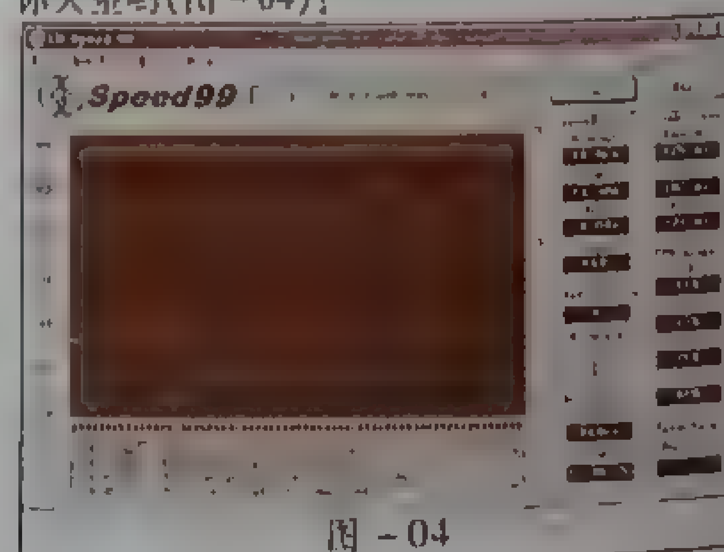
图－02



图－03

观，但平均速率能有20×，应该说是可以接受的成绩(图－03)

最后是拾取CD音轨的测试。这个项目上，SONY DDU1211实在是非常厉害，平均速率居然达到了14.02×，相当令人满意。诸位喜欢把CD转成MP3的玩家，这款光驱不会让你失望哟(图－04)！



图－04

今年DVD驱动器的价格趋势走低，大约两台CD－ROM的银两可以值过一台低速DVD。照此发展，2001年或许真是电脑DVD在国内崛起的年份。SONY挟国际大厂的技术实力，配合七喜电脑专业代理提供的周边服务，这款DDU1211有望成为不少玩家的青睐之物。■

新品体验：

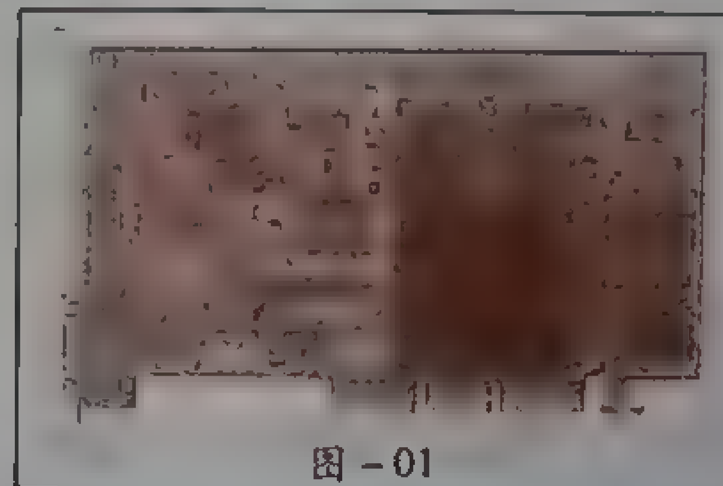
画质与速度的均衡之作

——ATI Radeon 32MB SDRAM显卡

文/黄卉　编辑/Chance

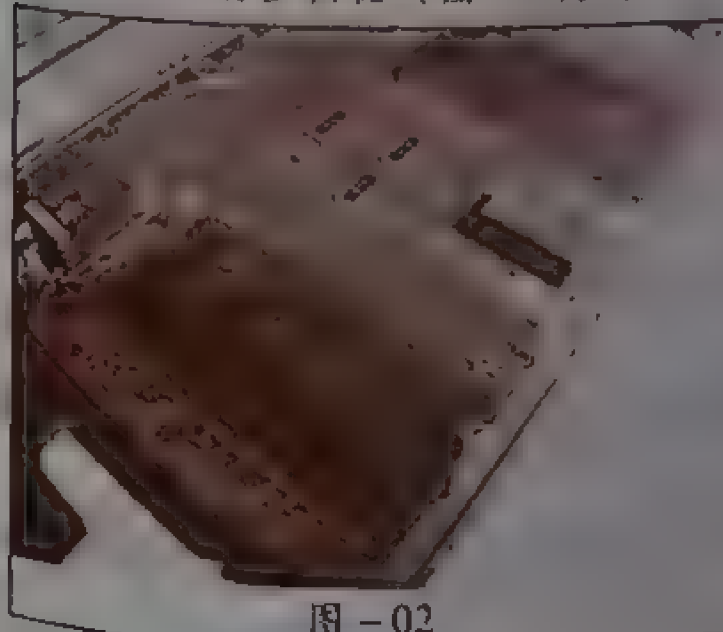
名称：	ATI Radeon 32MB SDRAM
性质：	3D加速卡
厂商：	ATI 冶天科技 010－62527887.
特色：	画面品质与运行速度的均衡之作
不足：	SDRAM造成显存带宽不足，驱动更新慢
售价：	人民币1750元

为应对nVIDIA MX在中端市场的凌厉攻势，ATI推出了SDRAM版Radeon(中文译名“镭”)迎战。MX把GeFORCE2芯片内部4条渲染管道简化为两条，芯片显存带宽通过屏蔽部分引脚支持128bit的SDRAM。nVIDAI以此降低MX整体性能来达到控制成本，占领高低端市场的目的。相比之下，Radeon的SDRAM版除了在显存上和DDR版不同外，芯片性能没有任何差别，显得更真材实料。



图－01

我们拿到的Radeon 32MB SDRAM是测试样卡(图－01)，外观上可能与最终销售版有些微区别，但性能基本上等同于最终销售版。这片卡的作工，得益于ATI自始至终的独家生产，品质从布线到用料都相当精致。PCB基板空置部分电阻、电容以及芯片引脚。这些空位是供数字平面显示器、TV视频芯片和电路使用，对于游戏玩家而言，这不会对效能有任何影响。在关键的显存方面，ATI为Radeon配备了MT的6纳秒颗粒(图－02)，相对于



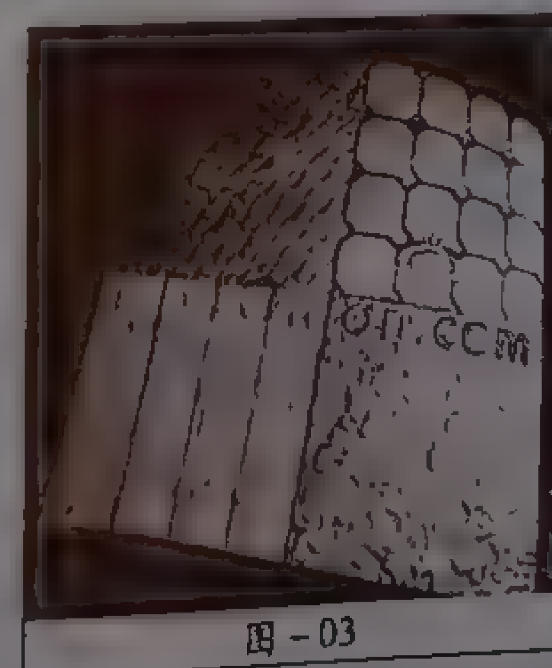
图－02

SDRAM保守的显存默认值，你可以有较高的超频提升幅度。至于芯片运行频率则降为160MHz。

考虑到市场定位，人们总喜欢拿SDRAM的镭与MX进行对比，这种考量完全可以理解。类似的测试你可能已经看过很多，今天我们尝试另一种对比：以Voodoo5 5500的Single Chip(单芯片)模式——相当于Voodoo4来与SDRAM的镭进行对比。因为SDRAM的Radeon在画质上与DDR版没有区别，所以传统的2D/3D画面不再重复测试，而是将重点放在速度上。测试中，我们会相应调整显卡画质设定来尝试不同画面效果下的速度，但对于Radeon格外优秀的画质特色我们还是会给出一部分抓图。

[特效测试]

Radeon可以说是目前为止支持3D特效最多且画面质量最好的一款显卡。在《3D Mark 2000》测试中可以发现，Radeon能完美地通过各项测试，包括以前Matrox所强调其独有的“环境凹凸贴图”(图－03)。



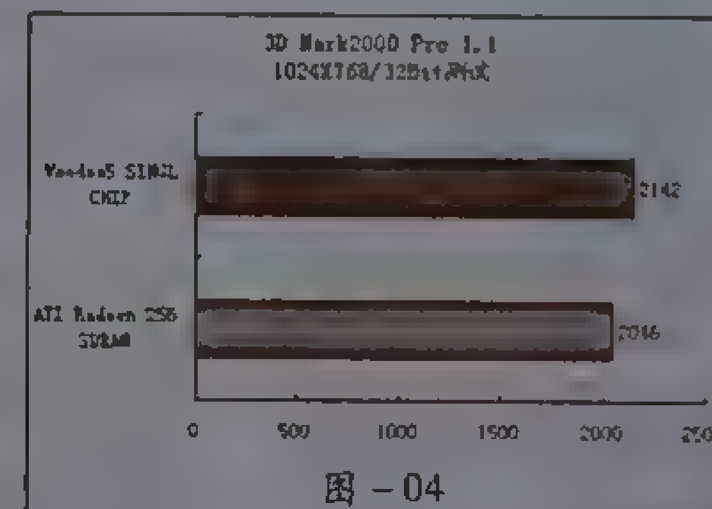
图－03

Radeon的FSAA：镭的全屏抗锯齿与nVIDIA的GeFORCE系列实现方法一样，都是通过将图像在显存中以1600×1200象素存放，再缩小后回显于屏幕。可惜的是，Radeon的FSAA只有两倍和4倍取样两种，显得简单了一点。我们发现Radeon的2×与4×取样间差距没有Voodoo5系列那么大。

[D3D速度测试]

先是基于《3D Mark 2000》和《QUAKE Ⅲ ARENA》的镭与Voodoo5(单芯片)模式下的速度测试。测试平台：K7 600MHz/技嘉7IXE/KINGMAX PC133 128MB/希捷13.6GB(7200转/分)。

1024×768@32bit下的3D Mark 2000成绩(图－04)。



图－04

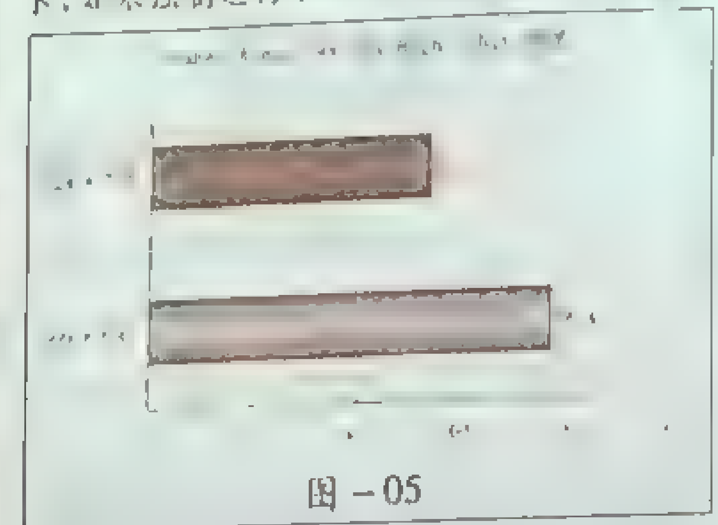
SDRAM版的镭在这项测试中落后于Voodoo5(单芯片)100分。此后又测试打开2×/4×FSAA后的《3D Mark 2000》：2×FSAA为1381，4×FSAA为1352。

十分高兴的是，Radeon在2×/4×模式下速度差别很小。为什么？我想应归功于Radeon芯片的Hyper－Z技术。当Radeon使用全屏抗锯齿时，将远大于实际屏幕分辨率的画面放大到显存，需要计算的Z－Buffer和多边形数量因此增加不少。而Hyper－Z技术可以尽量减少重复计算和校验的工作量，达到提速效果。

[QUAKE Ⅲ ARENA测试]

虽然不少QUAKE玩家为保证有一个快速运行环境，一般都在游戏中选用16bit色

深。但因为 Radeon 本身是一个 32bit 的显卡，如果强制运行了 16 位色深，芯片要花额外


图－05

的时间于将 32bit 转换为 16bit 输出——这样反而会损失一定帧数。因此我们的测试一律采用 32bit 色深。测试平台同上(图－05)

	DEMO 001	DEMO 002
800×600	76.4	81.7
1024×768	53.8	57.6
1280×1024	35.0	37.8

打开[各项异性过滤]后的测试

	DEMO 001	DEMO 002
800×600	73.8	75.3
1024×768	51.7	52.2
1280×1024	33.5	34.3

整体上，镭在《QUAKE Ⅲ ARENA》中的表现不错。打开各项异性过滤图后可以得到更完美的纹理贴图质量，同时帧数下降也并不明显

[最后的评论]

SDRAM 版的镭是一款对于显存带宽相当依赖的显卡(如同 MX 一样)。在 ATI 降低了芯片运行频率和改换成 SDRAM 显存后，它的性能与 DDR 版 Radeon 相比有所下降。但即使如此，它对付现今的 3D 游戏仍是绰绰有余

对于拥有镭的你而言，可以很自豪地告诉朋友：ATI Radeon 的显示画质是目前显卡中最好的。无论是 SDRAM 版还是 DDR RAM 版，你都可以得到完美的 32bit 游戏画面

唯一要指出的是，ATI 对于镭的驱动更新有些慢，驱动中存在的 BUG 难以在短期内解决，这或许会拖累镭在玩家中普及的速度。

《生化危机Ⅲ 复仇女神》物品修改一览表

文/黄鱼脑袋　编辑/Chance

最近小弟打通了 N 遍 PC 版的《生化危机 3》，深感每次开始都是一把小破枪太没意思了。虽然简单模式的机枪很好用，但次数多了也很乏味。我想尝试一下用火箭筒把僵尸炸碎的感觉，所以调用了超级修改大法，这里把修改方法献给广大《生化》迷。

用 UltraEdit 32 之类编辑软件打开存盘文件 bu00.sav。假如你的存储为存档 1，找到 00002400h，选择第 13 位把数字改为 0f fa 0f 00，您就拥有了一把无限子弹的突击部枪。依次类推，每件物品占 4 格，第 1 位是物品代码，2、3 位代表拥有的数量。异次元箱为 000024a0h，选择第 1 格后连续改为 2a fa 0f 00，您的箱子中就有一盒取之不尽的喷雾剂了。详细清单请见物品代码表。

01	小刀	23	草药(红)	48	水晶玉	6A	弹药粉 AAB
02	佣兵手枪	24	草药(绿绿)	4C	金色齿轮	6B	弹药粉 BBA
03	M92F	25	草药(蓝绿)	4D	银色齿轮	6C	弹药粉 BBB
04	散弹枪	26	草药(红绿)	4E	时之神齿轮	6D	弹药粉 CCC
05	麦林手枪	27	Jill 磁卡	4F	知识之书	6E	无限弹
06	榴弹枪	29	混合草药	50	铜指南针	6F	处理样本
0A	火箭筒	2A	一个喷雾剂	51	疫苗培养液	70	MO 磁盘
0B	格林冲锋枪	31	电池	52	疫苗素剂	71	黑桃钥匙
0C	地雷枪	32	火钩棒	55	疫苗	72	开锁铁线
0D	EAGLEF6.0	33	电线	58	培养液基座	73	仓库钥匙
0F	突击步枪	34	保险丝	59	EAGLE A	74	病室钥匙
10	M37	36	机油添加剂	5A	EAGLE B	75	刻有 STAR 纹章钥匙
12	强化 M92F	38	毕特磁卡	5B	M37 A	77	钟塔钥匙
13	强化散弹枪	39	机油	5C	M37 B	78	灵之钥匙
14	强化地雷枪	3A	混合机油	5E	时之神首饰	79	时之神首饰(同 5E)
15	92F 子弹	3C	六角板手	5F	六角板手	7B	公园钥匙(正门)
16	麦林子弹	3D	铁棒	60	密码卡	7C	公园钥匙(墓地)
17	散弹	3E	消火栓	61	弹药粉 A	7D	公园钥匙(后门)
18	榴弹	40	录音机	62	弹药粉 B	7E	处理设施钥匙(前)
1C	地雷弹	41	电油	63	弹药粉 C	7F	处理设施钥匙(后)
1D	突击步枪弹	42	空打火机	64	弹药粉 AA	80	时装店钥匙
1E	强化 M92F 弹	43	打火机	65	弹药粉 BB	81	色带
1F	强化散弹	44	绿宝石	66	弹药粉 AC	82	装弹器
20	喷雾剂	45	蓝宝石	67	弹药粉 BC	83	蓝色书
21	草药(绿)	46	琥珀玉	68	弹药粉 CC	84	红色书
22	草药(蓝)	47	黑玉	69	弹药粉 AAA		

新品体验：

改你没商量

——两款优秀的游戏修改工具

文/罗惠琴　编辑/Chance

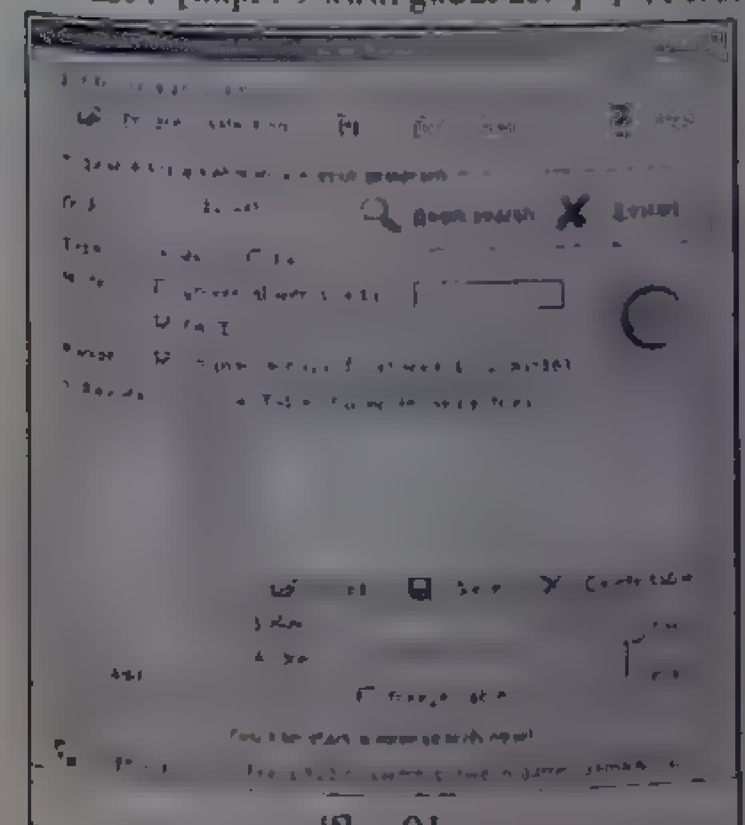
游戏攻关一向有死硬不改的"拥派"，也有无改不欢的"狂派"，个中的是非曲直实在是一言难进，笔者今天更不欲在此浪费笔墨讨论这个问题。反正小弟玩过百多次的《三国英杰传》，每每游戏一开始，就要用 UltraEdit 32 给所有武将人人配一匹赤兔马，另外附赠玉玺一颗，玩起来真是痛快的不得了……

不过，用 UltraEdit 32 修改游戏，对很多初级玩家来说有点难度。这时你就需要借助专业游戏修改工具了。比如老牌的《FPE 整人专家》系列，国货精品《金山游侠》、《游戏修改大师》和《东方不败》系列。但它们都是商业软件，需要花 RMB 的。笔者这里推荐两款免费游戏修改工具，它们的表现可丝毫不比商业软件差。

GameWiz32

GameWiz32(游戏巫师)是一款优秀的，用于 Windows 95/98/ME 及 DOS 窗口下的游戏修改工具。它能够让你修改各种电脑游戏的金钱、时间、生命值和武力等众多项目，帮助玩家轻松过关。通过查找内存中的游戏数据存放位址，再自行更改各种数值，你会发现原来敌人也不那么强嘛！该软件的主要特点有：查找速度快、运行稳定、可进行多重拦截等。

GameWiz32 是一款共享软件，你可以从它的主页 [http://www.gw32.de/] 下载最新


图－01

1.22 版的 30 天免费试用版。下载回来的文件名为 gw32try.exe，大小为 456KB，双击就可以进行安装。它会自动在开始菜单建立快捷方式，方便你运行(图－01)。

下面笔者简单介绍如何快速上手：

1. 运行 GameWiz32，启动要修改的游戏，确定要修改的游戏数值(如金钱 12000)。

2. 按[Alt]+[Tab]切换到 GameWiz32 界面，点击[Program Selection]，选择你正运行的游戏。现在可以在[Find]窗口输入要修改的数值(12000)，再点击[Begin Search]开始搜索。

3. 按[Alt]+[Tab]切换回游戏，当刚才查找的数值改变时(如买东西或卖物品)，再重复第 2 步，直到[Result]窗口只显示出少数几个内存地址(最好只有一个)。选择该内存地址，按[Add]给它起一个名字(如"金钱")，在数值窗口中直接修改成你希望的数字。切换回游戏……哇，发财了！

由于 GameWiz32 是一个共享软件，试用版稍微有些功能限制(如不能保存查找结果)，再加上它是一个英文软件，有些朋友使用上有困难，所以我再推荐给你……

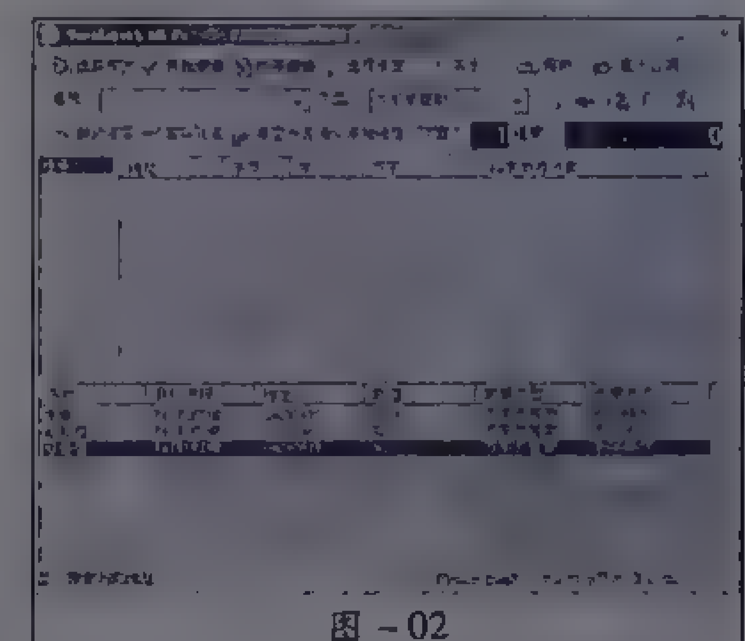
Game Expert

Game Expert 中文名是"游戏修改专家"，简称 GE(图－02)。它的作用和原理基本等同于 GameWiz32，这里不重复了。它的特色是可以对查找到的结果进行适当处理，比如自动锁定或热键修改(免除你一次次切换屏幕的苦恼)。

GE 是一款国产免费软件，玩家可以不受时间和功能限制充分使用。华军软件园有它的下载链接 [ftp://www.newhua.com/GE64aInst.zip]。笔者撰稿时的最新版本是 6.4a。下载文件仅 802KB，你可以选择安装版和非安装版。笔者下载安装版，双击后按提示一步步完成即可。GE 最新版支持 3 种操作界面：简体中文、繁体中文和英文，算是很贴心的设计。

由于这是中文软件，操作上又进行了一系列简化，充分为用户着想。所以只要你使用过其他一些游戏修改工具，应该可以很快掌握使用方法，操作上笔者这里不再多谈，下面说说它除了简单查找修改外的其他一些好用功能。

1. 游戏中直接弹出修改窗口：这个功能主要是用来对付一些不允许切换屏幕的游戏（比如《风云》。直接弹出的方式不仅使用起来更舒适，免去切换时的画面闪烁，而且弹出速度比较快。默认情况下，直接弹出功能是打开的，要关闭该功能，可以在选项窗口进行改变。


图－02

2. 制作专用游戏修改器(Trainer)：玩家可以将修改表格中的数据方便地制作成专门针对这个游戏的修改器。以后再想修改这个游戏，可以直接用修改器而不需 Game Expert。此外，GE 制作出的修改器极小，非常适合网上传播，可以和大家一起分享修改成果。

3. 保存游戏画面：游戏中的精美图片可以通过按 GE 截图热键(默认[F12])来保存。更多的图片在指定暂存目录下依次存放，非常方便。

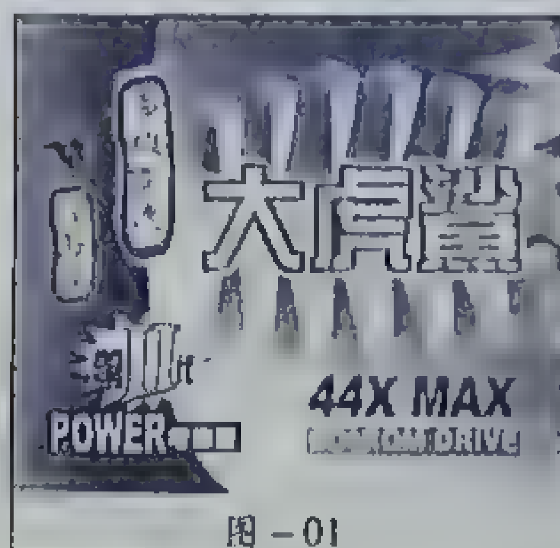
4. 在线阅读攻略：新版 GE 还提供在游戏中直接弹出，在线阅读攻略的功能。对于不支持切换屏幕的游戏，现在你也可以很方便地边玩边参考电子文档攻略了。

推荐给您的两款修改工具各有所长，比较而言，GameWiz32 在查找速度、运行稳定性等方面比较突出；而 GE 胜在操作简便、中文界面亲切、实用功能多。大家根据自己需要和习惯进行选择吧。我用它们来修改《傲世三国》，结果孙策一人就攻下了曲阿城……Hmm，爽！■

本月资讯速递

▶中科多媒体◀

目前，中科集团科技发展事业部宣布，即将批量投入市场的"大白鲨"系列调制解调器将采用世界上最严格的"进料检验"手段，即"美国军方 105E 标准(Military－Standar－105E)"。该质检标准由美国国家安全局制定，通过检测的产品具有极高的成品率及优良性能——以往 MODEM 产品大多只符合 105D 标准或其他普通检测规范。相信采用 105E 检测标准后，"大白鲨"系列调制解调器将会有极其过硬的质量和性能表现

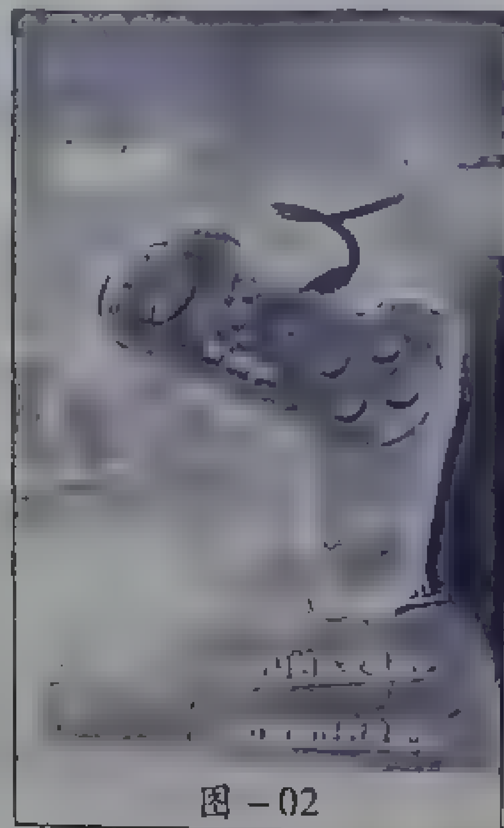


图－01

另外，以往"大白鲨"系列光驱业绩卓著，近日又推出"环保光驱—— 44×大虎鲨Ⅱ代"更是不同凡响。"大虎鲨"独具"冷静指"功能：在光驱噪声过大时，持续按面板弹出键两秒即可降噪。Ⅰ代"大虎鲨"的冷静指，以降低光驱速度为代价；最新问市的第Ⅱ代"大虎鲨 POWER"增加"多级变速"功能，即在降噪后可以再按弹出键来使速度回升，从而实现降噪、读速两不误(图－01)。

▶贝翰德电脑公司◀

"大手"系列近日推出低价位数字可编程游戏手柄。该款名为"小旋风"的数字式手柄仅售 28 元。它与"大手 BH－300"一样采用先进的数字可编程技术，支持键盘映射(用手柄模拟键盘，允许一对多映射、组合键、连续键)。"小旋风"可以在普通手柄与可编程手柄两种模式间切换，设置文件可存盘。此外，"小旋风"还具有连发功能，不需拨动开关，借助 3 个独立按钮就可分别对各按键的 TURBO、AUTO 状态做不同设定，并可实时清除。硬件方面，"小旋风"内置专用 IC，性能更加稳定，在任何机器上都不需要进行校准。手柄方向键介于十字和


图－02

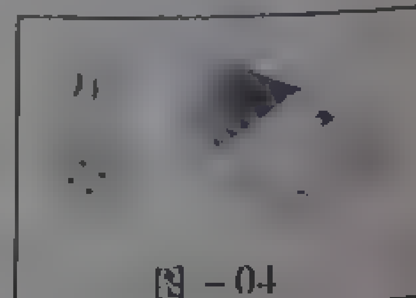
涡轮式之间，在十字基础上加平滑过渡，兼顾稳定和灵活性。"小旋风"整体外形与 PS 手柄相似，对于习惯使用游戏机手柄的玩家，相信会更顺手(图－02)

▶七喜电脑◀

喜笛 3000＋玩家级电脑新登场。它拥有强劲的"芯"：PⅢ 800EB。配备 128MB PC133 内存和 20GB 高速硬盘，将这颗处理器功能发挥得淋漓尽致。作为面向玩家的整机，喜笛3000＋配置主流 nVINDA TNT2 M64 显卡，显存 32MB。这套电脑可以让你尽情体验各类 3D 游戏的火爆快感。配合网络时代需求，喜笛 3000＋整合诸如网际键盘、网际鼠标等配套设备，提供"一键上网"、"快捷邮箱"等便利功能，使用户在遨游互联网时倍感舒适。"喜笛 3000＋"售价 8999 元。更多信息可访问七喜网站 www.hedy.com.cn。


图－03

随 PentiumⅣ系统上市，相关配件也陆续登台，其中就有大水牛 PⅣ电源(图－03)。它秉承大水牛系列作风，用料十足：外壳有大面积散热孔，内部功率三极管所连散热片面积大且厚；配合 0.21A 散热风扇，电源散热不成问题。基本技术指标：合并电流不超过 0.8A，＋5V/＋3.3V/＋12V 总输出不超过 240W。大水牛 PⅣ采用高指标器件(如 250v/470μF 的高压滤波电容和高质量陶瓷基层电容)，令它有更纯净输入电流和更高电气性能。电源内建电磁干扰过滤电路，并有过压、过流、短路等多重保护功能。PⅣ处理器功耗巨大，1.4GHz 高达 50W。因此新 PⅣ主板增设 ATX 12V 的 CPU 专用电源供应器。另外其他设备如 AGP 显卡对电压要求也增强了。为此大水牛 PⅣ除提供标准 ATX 电源接口，还备有 4 针 12V PⅣ专用电源接口和 6 针增强接口，以满足整个系统电力需求(图－04)。大水牛 PⅣ符合 ATX 2.03 规格，支持智慧型风扇温控的同时将功耗和噪音降至最低。目前它已通过 FCC－B 和长城安规等行业认证，用户可安心使用。

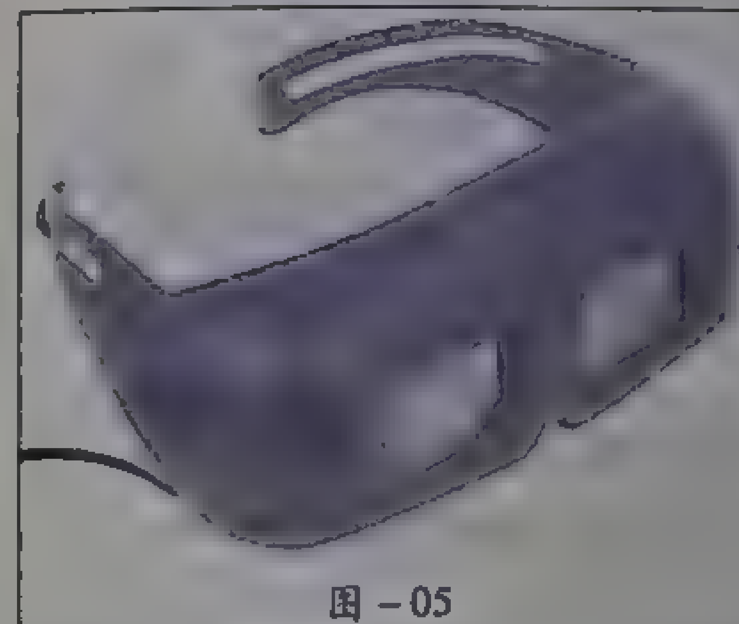

图－04

▶艾尔莎国际科技◀

ELSA 近日获得首届北京市大学生 DIY 大赛蓝绶带奖。该公司自 1998 年进入大陆地区以来，一直致力于支持中国教育事业发展，在校园内推广普及 CAD/CAM 及工作站的全新概念。针对高校推出了一系列优惠措施。此次由北京市大学生联合会、《中国电脑教育报》等联合发起的"北京市第一届大学生 DIY 大赛"中，艾尔莎显卡以高达 20% 的选票，位居显卡品牌第一名；并因其一直对高教事业的关心与支持，还获大学生联合会颁发的"蓝绶带奖"。艾尔莎北京办事处负责人表示：以后将继续努力为师生奉上最好的产品及最优质服务。

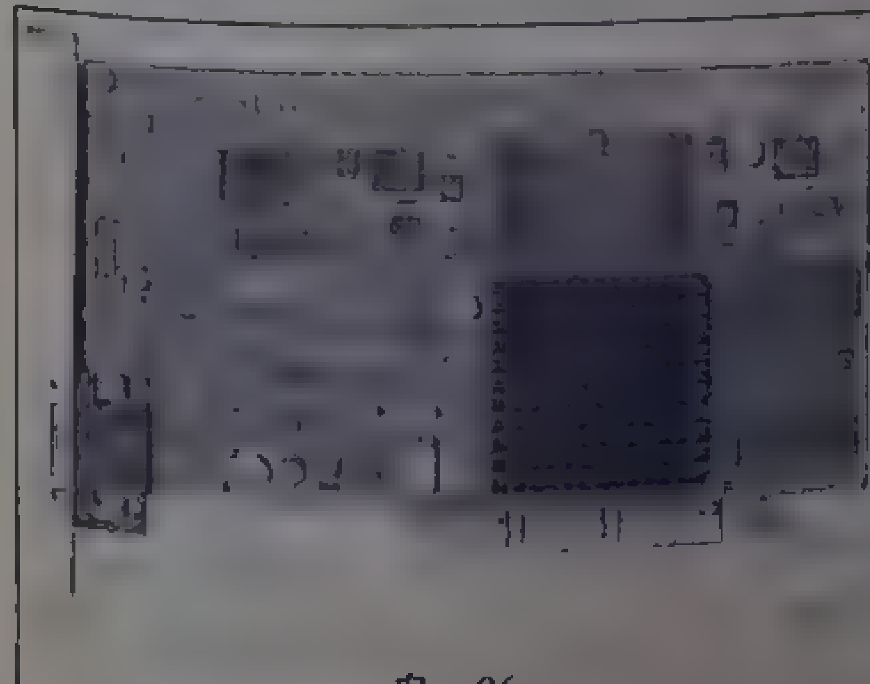
▶讯怡电脑◀

该公司继发售涡轮风扇、测试卡等 DIY 精品后，近日又推出"3D 未来眼"立体眼镜。"3D 未来眼"具有最新控制技术，搭配 TNT 系列显卡，可将任何 Direct3D 电脑游戏及其它 3D 应用软件由平面显示转化成为立体显示，使您体验到虚拟实境的完美快感。目前市售立体眼镜种类单调、价格偏高，而且必须配合各自特定品牌显卡使用。"3D 未来眼"支持 nVIDIA TNT 系列显示芯片，通用性强，专门为广大 D3D 游戏发烧友设计。咨询电话：010－62536629/39/49，市场价格：360 元(图－05)。


图－05

▶冶天科技◀

最佳性价比的 Radeon LE 显卡即将上市。作为 ATI 拳头产品，"镭"系列马上会有 100 美元以下显卡上市，这就是 Radeon LE。它的市场售价大致和 GeFORCE2 MX 持平。这样 ATI 产品线从低到高一应俱全。Radeon LE 包装和 32MB DDR 版本一样，不同的是名字换成了 Radeon LE。


图－06

为降低成本，满足中国玩家对产品物美价廉的要求，Radeon LE 保留显示核心不变，仍然采用 32MB 的 DDR 显存以保证对带宽的需求。但它去掉了不常用的 Hyper－Z 功能。Radeon LE 的 3D 加速表现非常出色，32 位色的游戏性能出类拔萃(在最新 PC2001 规范中，32 位色已成为游戏标准)。Radeon LE 支持最广泛的 3D 特效和 DirectX 8.0，同时具有优秀的视频回放品质——这一直是 ATI 显卡长项。ATI 板卡优秀的做工和稳定出色的性能，搭配低廉价格必将吸引更多人瞩目(图－06)。

ATI 产品官方参考价：

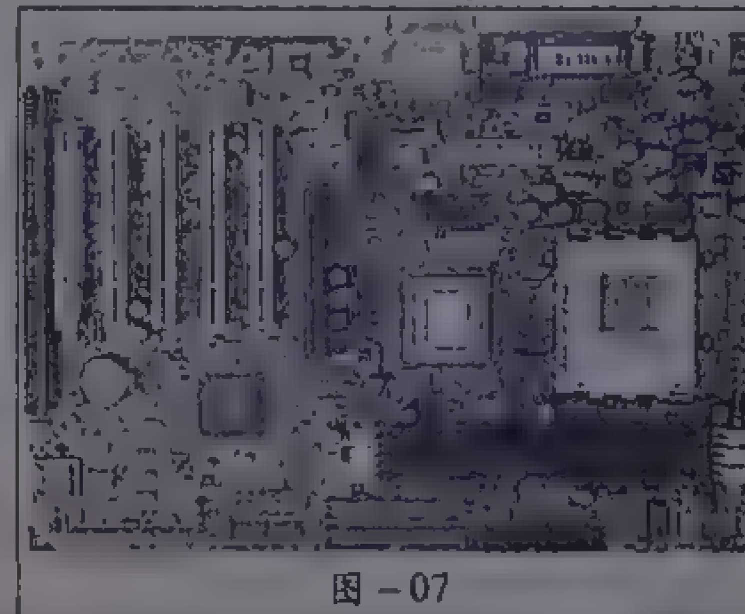
Radeon 系列：64MB DDR VIVO/2850 元，32MB DDR/2000 元，32MB SDR/1750 元，LE 32MB DDR/1150 元。

Rage 系列：Fury Pro VIVO/1300 元，Fury Pro/750 元，Xpert 2000 32MB/650 元，Xpert 98/400 元，Xpert 128VE 16MB/600 元。

多媒体系列：TV Wonder/800 元，TV Wonder VE/650 元，All In Wonder Radeon 32MB DDR/3200 元，All In Wonder 32MB DDR/1400 元，All In Wonder Pro AGP 32MB/2400 元，All In Wonder Pro AGP 16MB/2000 元。

友通科技

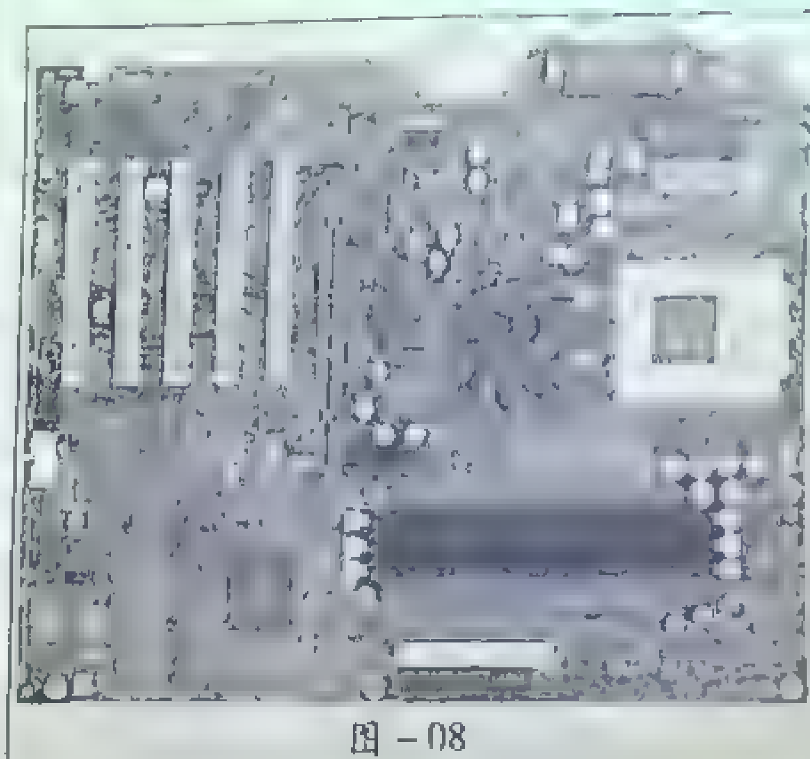
继 AK74 系列主板后，DFI 钻石再推 AK75，以配合 AMD 今年推出的 1.5GHz 以上处理器。AK75 采用 KT133A 芯片组，支持新 266MHz 外频 AMD 处理器。针对 1.5GHz 的 AMD 处理器，它对电路作了相应改动，采用更高容量电容，使之稳定运行。其他规格，AK75 延续 AK74 系列设计，提供 3 条 168 针 DIMM 内存槽、5 条 PCI、1 条 AGP 4×接口及 1 条 AMR 扩充槽，内建AC'97 音效芯片(图－07)。


图－07

▶技嘉科技◀

领先发布使用 AMD761 芯片组的 GA－7DXR 主板。该款产品支持最新 DDR 内存。它配合 AMD Athlon/Duron 处理器，支持高达 266MHz 系统前端总线。内存支持最新双速 PC1600/2100 DDR 模组，最高容量可达 2GB。DDR 为双倍速资料读写技术，可使数据读写同步。它有别于 SDRAM 读写不同步，进而获得双倍数据传输频宽，最高可达 2.1GB/S。此主板使用威盛最新南桥芯片 VIA VT82C686B，支持 ATA－100 硬盘高速传输接口，可提升硬盘传输速度 50%。此款 GA－7DXR 还提供 RAID 0/1 功能，支持 4 个 IDE 通道，最多同时安装 8 个硬盘，可满足专业玩家对资料读写速度和数据保存安全性的要求，周边功能上，





图－08

利用技嘉“超级悍将”及“@BIOS”可以轻松超频和在线升级BIOS。主板内建创新CT5880音效芯片，提供4声道输出；支持红外线与USB扩充接口。GA－7DXR将是打造高效能个人电脑的最佳选择之一(图－08)

▶矽统科技◀

核心逻辑芯片及图形芯片领导厂商矽统科技（SiS）近日在台湾台南科学园区举行第一座12寸晶圆厂暨研发大楼奠基典礼。矽统利用12公顷超大面积，兴建两座12寸晶圆厂和一栋可容纳1500名员工的研发大楼。首座12寸晶圆厂及研发大楼已于2000年底破土动工，预定2002年下半年试产。它将率先采用0.15微米制造工艺，月产能约在两万片，预期可为矽统整体营业额带来成倍增长。第二座12寸晶圆厂将于2003年开工。新厂房的建立预计将给半导体产业带来深远影响。12寸晶圆厂除生产现有核心逻辑芯片组、图形芯片组及通讯芯片外，更将关注于系统单芯片SoC(System on chip)与IA(Information Appliance)等产品的开发生产。

▶源兴微电子◀

源兴52×精品光驱上市即受到消费者认同与喜爱，全国市场均出现供不应求的好势头。但近来少数人将多达国际代理的Lite－On光驱与源兴光驱混淆，为便于消费者正确买到真正源兴微电子出品52×精品光驱，特将精品光驱特征声明如下：

源兴微电子出品源兴光驱在产品、彩盒、说明书及保障卡上均标明“源兴”中文标志(图－09)；“源兴”光驱并非Lite－On加工生产，所以没有任何“Lite－On”或类似字样及标志；源兴产品均附有与产品编号相同的



图－09

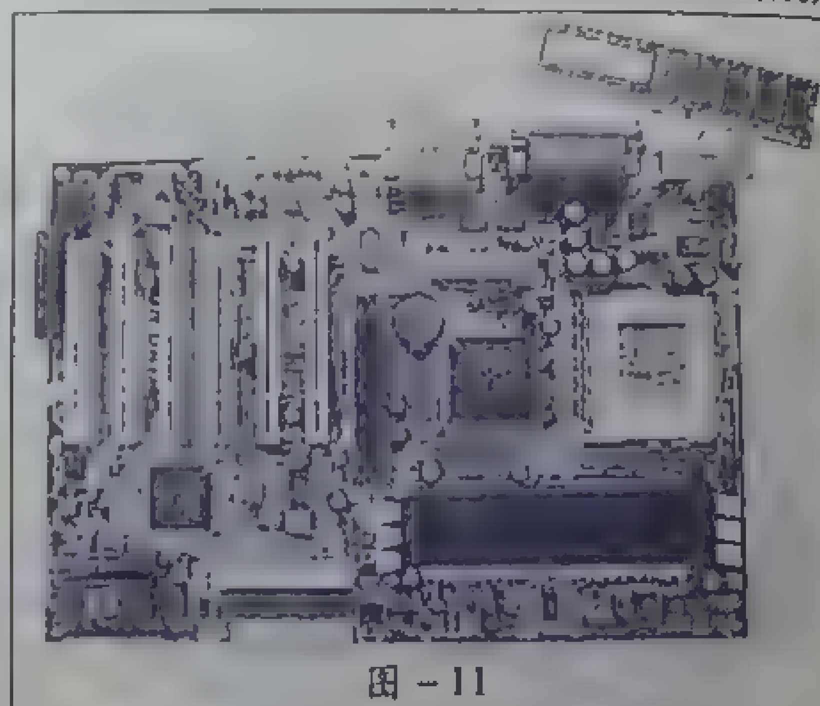


图－10

“DIY保障卡”(图－10)；“源兴”光驱包含“定风珠”及“源兴贴心智能钮”技术，并附相应安装光盘或软盘

▶昂达电脑◀

2001年DDR主板市场争夺战就要拉开帷幕，昂达电脑现以最快速度上市相关产品：昂达AD266主板。DDR内存芯片组是目前SDRAM的更新产品。其核心建立在SDRAM基础上，在速度和容量上都有提高。它使用更先进的同步电路，配合Delay－Locked Loop(DLL，延时锁定回路)提供一个数据滤波信号(DataStrobe Signal)。当数据有效时，存储器控制器可使用数据滤波信号来精确定位数据，每16位输出一次，且同步地来自不同双存储器模块。它不需提高时钟频率就能加倍提高SDRAM速度，允许在时钟脉冲上升沿和下降沿读出数据，因而速度是标准SDRAM的两倍。同时DDR的先进设计可让内存控制器维持相同负载，以减少对主板的影响。



图－11

支持上述先进DDR技术的昂达AD266主板，北桥采用ALI 1651、南桥为ALI M1535D＋芯片组，全面支持Intel Socket370处理器；该主板配有3条DDR内存插槽，6条PCI插槽和一个CNR插槽。另据介绍，为满足市场普通内存的需求和升级方便，昂达很快将推出AD266＋，即“2＋2”DDR主板（2条普通DIMM槽和2条DDR内存槽）以便用户自由选择(图－11)。

▶精英电脑◀

2001年竞逐第一品牌宝座。合并鑫明后，精英已稳居主板业首位，未来预计2001年单月出货超过两百万片，可能超越华硕成为全球第一主板品牌。该公司鑫茂厂目前已通过康柏与IBM等认证，今年将积极进军代工市场，竞争对手直指技嘉与微星而非以自有品牌市场为主的华硕。

精英2001年成长主力还包括服务器与信息家电产品，PDA产品也已完成硬件研制，正与国内厂商共同开发软件，预计今年第一季出货。精英PDA硬件设计与Palm Vx相近，但提供普通电池与彩色显示版本。另外，精英也以PC产品为概念，开发出较Flex－ATX架构更小的主板规格，正积极寻求家电厂商洽谈代工方案，以开发信息家电市场。■

抛砖头的人

文/形像，编辑/AWEI

下面文章中的游戏所指的是电子娱乐，相信这种叫法大部分玩家都可以接受。

应该是在去年的某个时候，我曾在事先一无所知的情况下被小马带到杏花村，公开了一些指责游戏制作的言论。至于当时有没有读者想表示抗议我是不太清楚，接着我就忘记了这回事。

后来发生了在电子娱乐界被炒得沸沸扬扬的“海洛因事件”，《家游》也专门刊登了反击性的文章。除了觉得用彩页有些浪费外，整篇文章显得既有广度又有深度，文中大部分观点我都赞同。虽说有不少人指出对游戏持反对意见的人并没有多少机会见到这篇文章，不过转念一想，对游戏持肯定态度的人(玩家)似乎也不会有多少机会读到《光明日报》上的那篇文章，心里倒也平衡。

到了九月份，从AWEI的卷首得知好像又在开始查封游戏厅或网吧等等了。那时候我正好到了一个周围几乎见不到游戏厅或网吧的地方，因此也不痛不痒，不过想来为此而既痛且痒的人应该也有那么一些。

2001年来临后，身在南方的我也开始感到寒意。不过看来冬季并未给《家游》论坛里的某些玩家带来困扰，他们那种叛逆性的狂躁似乎更加明显（大概类似于石子间歇性的抓狂），主要表现在对于任何批评游戏的人或生物都流露出“置之于死地而后快”的非常规情绪。至于在现实中究竟被“置于死地”的人是谁，其实也很难说。

同时我也一直在思考一个问题，我想应该还有不少人和我一样在思考着（尤其是那些曾因为一时头脑发热而付出代价的人）。这个问题和游戏有关，和娱乐有关，和人生目的乃至社会发展也可以硬扯上一些关系，但可以肯定的是，和私人恩怨及个人利益没有任何关系。

中国的游戏市场和不少国家比，都是反常的：最大的反常存在，自然是盗版。去年在杏花村里胡言乱语时，我曾说“现今游戏界最大的敌人是厌倦情绪，而导致厌倦情绪的是由于游戏的泛滥”，而小马回答说“对于沉迷游戏或对游戏有盲目认识的人来说，适当地厌倦是有好处的”。小马的话自然有其道理，但我这里想谈的不是这个，我真正想要说的是，游戏的泛滥正是盗版所致，而泛滥将会产生一种可能性，那就是无节制。

中国的玩家很幸福，我想比许多国家的玩家都要幸福，因为中国的玩家可以以其它国家的玩友难以想象的低价格买到几乎任何一款畅销的游戏软件。这样有什么后果呢？难不成除了幸福还是幸福？

在我视线所及和希望谈及的范围内，概括起来讲，后果有一个，即经济购买力几乎已不成为玩家玩游戏的主要限制条件(这是针对软件而言，上帝保佑，还有硬件这条限制)。这个后果体现在两方面，一方面是个人家用的游戏软件泛滥；另一方面是开设游戏室由于软件的投资可以忽略不计而容易了许多。

游戏本身还是一种娱乐，而在无外界制约的环境中，娱乐主要由三种因素来限制：金钱、精力和时间；而衡量娱乐进行得正常与否的标志通常也是这三种因素。看上去有点儿像是RPG游戏中的人物数值设定，然而这几个数值在现实中并不那么有趣。所谓头脑发热，往往就指的是一时之间，将这些重如泰山的数值看得轻若鸿毛。

简单地来说，若进行娱乐所花费的金钱、精力或时间中任何一项超过了正常的娱乐消费，那么这种娱乐行为就显得反常，并可能产生恶果。在三种因素越过正常消费标志线到产生恶果之间，除去来自自身肉体的警告(感觉疲劳等等)，具有理性思维的人往往会经由逻辑推理(考虑到可能的不良后果)从而控制自己的行为，并最终停止该项娱乐活动，即通常所称的自制(我这里谈的是娱乐，对于职业玩家或游戏测试员之类的人，他们玩游戏并不能完全归于娱乐，就和谢军成天下国际象棋会得到教练赞赏而高三的学生这么做只会遭到老师家长的痛斥是一个道理)。

前面已经提到过，由于盗版的存在，使得中国玩家们游戏时在金钱方面的限制已降到了极低（在游戏厅中一个通宵的花费大概不会超过两张盗版光盘的价格）。而精力和时间本身有一种弹性的标准，其正常消费标志线并不像金钱那么明显，并且这两者的耗费通常不会很快导致恶果，需要有一定程度的积累(然而精力和时间所致的恶果一旦出现，往往比金钱超支的后果更为严重)。

为了接下来讲述的方便，我将精力和时间的消费合并到一起，即将精力的消费也视为时间上的消费(尽管这两者存在区别，因为精力还涉及到体力和注意力的问题，而不能单纯用时间来衡量)。

过度消耗时间，正是反对游戏者所持的最根本（也最有

力）的论据。游戏支持者对一般可以下面的方式反驳：可能过度消耗时间是娱乐的共性，为何不找其它娱乐活动的麻烦而非要拿游戏来大做文章？要禁止的话干脆禁止一切娱乐活动算了；即使有人因为游戏过度消耗了时间，那也是他自己自制力不够，而不能怪游戏不好。

有人拿刀杀了人，能怪刀不对吗？这是游戏支持者经常会持的论调，往往也令反对者难以应对。不过我可能会说，要是在中国，有人用枪杀了人，而这把枪又不是他自己造的，那么枪的来源就是一个问题。事实上，进行这样的诡辩除了逞口舌之快外，对问题的解决毫无助益。

我们（电子娱乐界）现今面临的问题之一是得不到社会的普遍认可。我们或许该好好想想，同样是娱乐，为什么影视、足球甚至棋牌类可以光明正大地存在，而游戏就会被称为“电子海洛因”呢（这个问题只能由我们自己来想）？愤怒中的游戏支持者会管那些反对者叫疯狗，我相信那些老师家长和记者们，他们不是也不可能是疯狗。唯一会使他们将游戏看得与其它娱乐不一样的原因只能是游戏的确和其它娱乐有不同之处（这是句废话，我承认）。

现在回到刚才的出发点，我们必须要承认，相较于其它娱乐而言，游戏的确存在着更普遍的“过度消耗时间”的问题，这既是游戏高度娱乐性的体现，也是这种高度娱乐性与其它因素混合所致的弊端。

游戏最大的魅力在于它的交互性，同时它还具有广泛的适应性和远远超过其它娱乐的发展速度。但不管怎样，游戏程序是人编写出来的，游戏最终还是由人来玩的，因此决定游戏特性的终究还是人。不知算是幸运还是不幸，从游戏诞生到发展至今，“过度消耗时间”似乎一直是游戏制作者及玩家追求的一种目标。

长期以来，游戏界都具有这样一种算不上正确的认知，即游戏性（游戏的好玩程度）是可以通过玩家在该游戏上花费的时间来评定的。一般的思维是这样：老练的玩家绝不会为了垃圾游戏花时间，只有像《星际争霸》或《辐射 2》这类精品才值得投入大量时间，因此精品＝能够使玩家花非常非常多时间的游戏。

另外，游戏所消耗的时间，似乎是该游戏是否值得玩家购买的标准（或许玩家并不都这么认为，但制作者却会这样想，否则就无法解释为何为有那么多又臭又长的垃圾游戏存在）。制作者通常认为，需要玩家花费六小时的游戏比花费两小时的游戏更有市场竞争力。这已经成为游戏理论之一，事实上也好像的确如此（不过更多的情况是，制作者先做出一个只具有两小时内涵的游戏，然后再加入消耗时间的因素，比如 RPG 游戏中的迷宫和踩地雷，哈，哈）。至于盲目地增加玩家消耗的时间究竟有什么用，是否可以提高游戏的娱乐性，我想肯定有不少游戏制作者（尤其是中国的游戏制作者）没有认真考虑过这个问题。

还有一个令游戏消耗时间成倍甚至成十倍百倍增长的原因就是游戏耐玩度的发展。所谓耐玩度很自然是指游戏的可重复性，简单地说就是游戏是否可以吸引玩家反复玩。耐玩度现在已成为衡量游戏娱乐性的主要标准之一，这既是商业驱动，也是游戏制作者努力提高游戏交互性的必然后果。交互的表现也就是“不同的选择导致不同的后果”，这种选择可能是方向键控制的上下左右，可能是面对问题不同的答案，可能是鼠标的点击位置，甚至是鼠标的移动快慢。网络游戏的出现使得游戏的耐玩度提高到了一个新的高度，也使得游戏者在游戏上所花费的时间提高到了新的高度。

上述三点并非全部的理由，却已使得游戏与其它娱乐相比，时间上大大地延长了。或许有人会用“玩家自己自制力不够”来反驳我，我也正好想谈这个问题。

或许你是一个自制力很强的人，你知道在什么时候该干什么事，你知道什么时候该娱乐，什么时候该工作学习，但如果你是一个真正喜欢或曾经喜欢游戏的人，你通常都会有为了某个游戏而痴迷疯狂的一段时期。我的一个同学曾三天坐在电脑前，最后被班主任从游戏室里抓出来，那时我们读高三。而我自己的记录是两天半，大学时。事后想起来只觉得是身心都很难受的经历，再不愿尝试，但当时却欲罢不能。

一直以来，我也奇怪，为何游戏能有这么大的吸引力？其实若站在游戏制作者的立场来看这个问题，就一点儿也不奇怪了。游戏制作者，不管是有意识还无意识，都是在不断提高游戏的吸引力，尽可能地使玩家不要离开电脑。也可以这样说，游戏制作的过程中，游戏制作者与玩家自制力的抗衡贯穿始终，游戏制作者总是努力地使玩家忘却周遭事物，忘却现实，更投入地游戏。如果某个游戏使得玩家即使正玩到兴头上也能说走就走，那么这个游戏多少有些失败。

最好想清楚这一点：许多游戏都是努力使玩家忘记现实，投入虚幻的（这也是玩家所希望的）；而忘记现实，也就意味着自制力的丧失。

游戏与其它娱乐的不同之一，就在于它的多样性远远超出了其它娱乐。多样性也就意味着适应性，多样性的特点使得游戏可以适应不同年龄不同阶层的人的需要。同时游戏迅猛的发展也远远超出了其它娱乐，也就是说，它的多样性（适应性）还在成倍地增长。我可以肯定地说，不管怎样，在这个世界上，若无其它强制性的干扰，玩游戏的人只会越来越多。

现在看来多样性似乎是良性的特点，也是社会最终必然会承认游戏的理由之一。■

难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

《难症会诊》攻略

* 主角：菜鸟、老鸟和中鸟玩家

病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。

医师：请务必写明您的详细通讯地址。

* EXP：如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志；超过 300 字的解答另计稿费。

* LEVEL UP：

年底评选 5 位“会诊专家”，赠阅来年全年杂志。

* 传送门：北京 813 信箱《难症会诊》(100037)

或 reader@fcgm.com.cn

* AWEI 提示：①支持正版游戏软件。

②尽信攻略则不如无攻略。

取药处

1.《博德之门·剑湾传奇》

【问】在杜拉格之塔中打死一魔女后得到一束“魔女的头发”不知有何用？卖掉也只得 50 金币。在杜拉格之塔中完成任务后得“屠龙匕”，回村遭袭击并被盗走，邪教徒以之召唤出一厉害魔物，其“死亡凝视”简直无法抵挡，打死后又从旁边站立的邪教徒上重生，请问怎样消灭此魔物？

【答】与女妖对话时，选择帮她找一个替身，则得到她的头发，拿到下一层，交给冒险者，得到药瓶。上楼再与女妖对话，则她得以逃脱，冒险者被诅咒，你得到一些经验。若下楼再与冒险者对话，将发生战斗。总的来说，不如将女妖杀死得的好处多。

最好召唤出十几个怪物，吸引恶魔的凝视，指挥队员将信徒和牧师杀死（魔法师应远离战斗，队员被凝视眼影响时用除魔术解救），做完这一切以后，全员后撤到恶魔视线以外（保持怪物与恶魔的纠缠），使用死云术，用不了太久，恶魔将因对死亡豁免失败而再度被逐出这个世界。需要其它方法请到亚联的博德之门论坛。

（北京　摩林）

复活的魔兽是游戏中最难打的敌人，其“死亡凝视”是 5 级以上的魔法，防不住。你必须先打发掉旁边站立的 6 个邪教徒，以免魔兽重生。让你的魔法师和牧师多记几个“解除魔法”的法术，当你的队员中了“死亡凝视”后要及时使用。魔兽大概有 200 多点生命值，用围攻的方法效果不好，我有一种办法可以较轻松的杀死它。给你队伍中最强壮的战士类队员装备最好的防具和武器，戴上“自由行动之戒”（村口半兽人杜沙身上有一个），以防止被定身。让他一个人下去用近身武器攻击，当中了“死亡凝视”或生命值不多时，赶快回到地面由同伴治疗。这样用不了几次魔兽就报销了。不信试试看。

（北京　Rico）

2.《铁血联盟 2》

【问】在下是《铁血联盟》的 FANS，已经通关七遍，但还有很多不明之处，请各位大侠帮帮忙。我玩的是 1.6 版，专家难度。在游戏中除了 6 把火箭枪，1 把自动火箭枪，1 把 G11(MAKE 的)，两把 CAWS 外，还有好武器吗？是不是只有异形的巢穴才能通往地下三层？雪茄怎样使用？有没有隐藏剧情？资料片出了没有？

【答】除了 7 把火箭枪、Make 的 G11 和 2 把 CAWS 外，还有很多好武器，以你 7 遍通关，应该不会不知道什么武器好吧？我想你说的是还有没有特殊武器了吧？其实还有两把大口径手枪，不过你要先完成分支——在 CHITZENA 救一对美国夫妇，将他们带回 DRASSEN 机场，在他们回国后，会寄来这两把大口径手枪和一些弹药。其它就没了（不过听说还有一把特殊手枪，但我没拿到过）。

除了异形的巢穴外没有能通向地下三层的通道。资料片已于上个世纪末，在北美正式发行了！游戏加入 6 个等级的难度、10 个新的角色、10 种新的武器和 10 个新的地区，还可从上一代的纪录导入，战术也有很大变化！

（北京　晓磊）

在 H13: Alma 地区（就是雇佣佣兵 Conrad 的那个地区）不要一开始就开枪冲进去，派一个潜行能力高的佣兵先混进去，在建筑物的左边有一间练靶室，如果你能在不惊动敌人的情况下混进去，就能和一个叫 Sergeant 的 NPC 对话（如果惊动敌人的话就会发生练靶室爆炸 Sergeant 受伤的剧情），用友好的态度与他对

话后，他便会拿一把火箭枪送给你。这可是在游戏前期最厉害的武器了。另外我在修改游戏时发现了一把 FN－P90，他是比利时生产的世界上最先进的自动步枪，被多个特种部队采用。"

（上海　YLYL）

《铁血联盟 2》里的好枪很多，火箭枪是最厉害的一种，但很难找到，只有 14 的 Orta 地下军火库里有没用过的，此外女皇的手下几乎一人一把，但那些我们不能用。Law 式轻型火箭是一次性武器，连网上军火商都有得买。Steyr、FA－MAS、RPK－74，这三种枪是我从头打到尾的常用枪械，装上光学狙击镜、激光瞄准器和榴弹发射器后，几乎没有一个敌人可以在我的 6 支枪下活过 1 个回合

雪茄烟好像没多太用处。《铁 2》里的隐藏剧情（或者说支线剧情）多得很，比如那个造机器人的科学家，捉捕 6 个被通缉的逃犯，蜂鸟汽车等等。

（司马神威）

3.《古墓丽影Ⅳ》

【问】当我千辛万苦爬上对面楼上有两挺自动机枪和一架直升机的地方，此时任务是跳过去打爆两挺机枪后面的火药桶，可是每当我跳过去抓住一个突出的台子的边缘爬上对面楼的时候，总是被一股不知从哪里来的火烧成了烤肉，不知如何才能通过，请指教！

【答】其实，打那两挺机枪是不用过去的，过去的话就死路一条了。你在前面的冒险里不是得到了左轮枪和瞄准镜吗？把他们组合起来，从天台的门出来以后，站的离机枪远一点，用左轮枪拉近焦距，瞄准油桶，几发子弹就把那边的机枪、直升机全解决了。

（陕西西安　shutian）

4.《星际争霸》

【问】（中文版和 1.07 版）游戏中有时会自动跳出，显示错误信息如下（A fatal exception oe has occurred at 0028：c0004ea0 in vxdvmm(01)＋00003ea0. The current application will be terminated），一般都要重新启动才行。我的机器配置如下，赛扬 466/磐英 6VBA2/HY128MB PC100/VOODOO3 3000，操作系统重装过，VIA4 合 1 驱动为 4.25 版，VOODOO3 驱动为 1.25 版，都是最新版，请告诉我这是操作系统的原因还是硬件的原因，谢谢。

【答】可以肯定不是硬件的问题，星际的兼容性是不成问题的。不知你有没有用实时监控的杀毒软件，可能会在加载汉化补丁时冲突，最好关上或用英文版一定没问题。

（timelast）

有几个方法可能解决问题：(1) 重装 Windows 和星际；(2) Uninstall 星际再重装，但不要再装汉化（推荐）；(3) 重游 DirectX（必须完全）；(4)查杀病毒。

（四川成都　Z.O.E）

【问】以前一直很正常的玩 SC，可是从上礼拜起突然不行了，症状如下：可以进战网，也可以在游戏大厅和别人讲话，但我建的主机别人进不了，别人建的主机我又进不了，一进就死机。我曾查毒、重装系统，还是不行。我用的是 SC 的 1.07 正版。请指教，万分感谢！

【答】从你的症状看和你的系统、游戏都无关，这是电信局的错！网路升级、抢修或者线路拥挤都可能造成联接过慢而无法正常游戏，通常表现为战网上速度线为红色，看见别人的主也就是红色，一加入就定格（不是死机），别人也加不进你的主机，你唯一能做的就是每天祈祷电信局的线路状况快点恢复。

（四川成都　Z.O.E）

5.《英雄传说Ⅴ海之槛歌》

【问】第 5 章"往黑暗的狂诗曲"，主角答应巴曼拿到共鸣石前往镜之洞穴时，打开前两道门，但解不开第 3 道机关，希望各位老鸟给予帮助

【答】像过前两个门一样，只不过多了一堆箱子。左侧有 3 排共 9 个箱子和相间 9 个圆砖，按照"右是左中左是右"的口决，即右是左，中间不变，左是右的顺序，依次排列箱子对箱子，圆砖对圆砖，大门就为你敞开了，一切就 OK 了！

（黑龙江牡丹江　王庆伟）

6.《新神雕侠侣》

【问】安装后并未像说明书中所说让我重新启动电脑，桌面也未生成快捷图标。当进入游戏时提示放入第 2 张盘，但放入后没有反应（正版）。我安装了几遍都是这样，下载了 1.05 补丁也没用，求救。机器配置为 C400/128M/WIN98SE/TNT Vanta－16M。

【答】这个问题我也遇到过，其实问题出在了光驱设置上，因为装了虚拟光驱之后原先的真光驱的盘符被相应的向后退了个字母，而不巧的是《新神雕侠侣》只认第一个物理光驱，所以……解决的方法是打开控制面版中的系统，然后再双击设备管理器中的 CD－ROM 并打开你物理光驱的属性，按设置然后只要将"开始驱动器号"改为你机器上的最前的一个光驱（比如你的机器上硬盘分了两个区的话那么你就应该将它改为 E：以此类推），最后别忘记将虚拟光驱的盘符改到它之后便可。

（上海　guoyi）

游戏的正常执行需要安装 DirectX 6.0 的链接库，若你的计算机中先前没有安装，安装程序会自动侦测，执行 DirectX 6.0 的安装。因 WIN98SE 自带 Direct 7.0 则不安装，不重启。

（山东青岛　王伟杰）

如果开着病毒防火墙就会发生插入第 2 张光盘没有反应，关掉就好咯。

（北京　sunyue）

7.《三角洲特种部队Ⅲ》

【问】进入游戏后经常出现许多红白绿蓝的点，有时却正常。键盘失灵，除了功能键外都无反应（《合金装备 PC》中也失灵，但别的游戏中都正常）。请问原因。我的电脑是海信的海飞 5000(PⅢ 450/64M/Inteli740)，键盘带有一键上网、多媒体播放、电源等快捷键，使用海信快捷键驱动程序

【答】显卡是集成的 i740，玩 DF3 和《合金装备》不太够用，4M 显存而且是共享主内存。可以尝试一下共享更多主内存，可多达 11M。还不行升级显卡，PCI 接口的 VOODOO 子卡，丽台的 TNT2 PRO 也可。

（timelast）

键盘失灵的情况我也曾遇到，一定是跳起（空格）时射击（Ctrl）打开了输入法（三角洲）或边出拳（空格）边开枪（Ctrl）。解决方法很简单，关闭输入法或者更改热键设置即可。

（安徽马鞍山　罗韬）

8.《异尘余生Ⅱ》（中文版）

【问】在丹恩城救出了伊克，可在去地下掩体城的途中他给挂了，请问是否影响剧情？丹恩城中杀死裘依及一些暴徒后，从他身上搜出"安娜的项链"是做什么用的？在掩体城怎么进住宅区？求救！

【答】在丹恩城救出伊克，主要是要他引导去地下掩体市，如果在救出他的时候已经问过他自己身上带的那个有避难所 13 标志的水壶的来历，就可以知道下一步在地下掩体市外的畜牧店可以找到当初卖给他水壶的人艾德（ED），和艾德交谈可以得知破碎丘、新里诺、瑞丁城的方位；另外，如果带着伊克，在进入地下掩体市遇到他的女儿后，化解父女的矛盾，可以得到一些经验（不完成不影响主线）。因此，如果伊克已经挂了，直接去找艾德问也可以。再往后，如果你的修理技能还可以的话，伊克基本就没有什么用处了。

进入地下掩体市居民区，大门守卫说：外来者要先向"上级"取得许可之后才能入城，而"上级"就在右边的官署内。有很多进入的方法：(1) 和官署内的助理进行黑市交易，买一个假市民资格证明；(2) 和主管硬要（如果口才够高，说你有重要的事要找地下掩体市的总统）；(3) 如果有队员的话，骗主管你是来卖奴隶的，花钱$500 买；(4) 帮主管找到强盗的基地，在城市的下 7 左 1，找到之后（下楼梯即可）还可增加经验；(5) 先向助理买，再去向主管检举（可以只花$150）；(6) 直接偷取；(7) 脱下所有装甲将 13 号避难所制服给主管看；等等。拿着日间通行证进入会被搜身，因为不允许带酒精和毒品进入，但是可以先把这些违禁品放在同行的队员身上。如果个人属性极高或是修改过游戏，还可以去地下掩体市的议会接受公民测验，通过后就成了永久公民了。

半夜到丹恩城东区右下方空房子中，可以找到一个女鬼（半透明状），不断嚷着她的首饰丢了，在街头混混身上找到首饰（拿鬼吓他、杀他都可以拿回坠子，但无法偷到）。把坠子还女鬼之后，鬼魂升天而化为一堆枯骨。搜出书柜里的铲子，去东区的墓园右下找到女鬼安娜的墓碑，安葬之后可增加经验并提高声望！

（sunyue，yexinad）

9.《勇者斗恶龙之怪兽仙境》（GB 中文版）

【问】在下已经将全部怪兽收集齐全，所有关卡打穿，唯有一处位于格斗场被木桶围起来的"黑洞"，我想尽办法不能进去，请高人指点！

【答】大树国第 2 次生长后，与大树国右下方的"手"猜拳并赢之，即可进入格斗场右下方被木桶包围的"黑洞"中了！

（江苏镇江　胡梦）

10.《口袋妖怪·金/银》（GB 中文版）

【问】请问这个游戏怎样才算彻底通关？我已集齐了两张地图中所有的徽章 16 个，并多次将精灵联盟击败，后就 THE END，又重新开始游戏了。另外哪里可以捉到比卡丘？

【答】作为一个典型的 RPG 游戏，收集 8 枚徽章并击败 Boss 后出现一种结局画面。在收集齐 16 枚徽章，击败精灵联盟后就算彻底通关了。能够让你反复通关的目的其实是缩减妖怪练级的时间和快速加钱。但是，口袋妖怪之所以耐玩，是因为其中含有收集养成的因素，由于一些妖怪是不易抓到的或单机游戏无法得到的，所以做出一本完全的妖怪图鉴（包括 201 号妖怪的小图鉴）可以说是另一个通关的标志。另外，游戏中包含各种谜题、分支剧情、隐藏迷你游戏，任何一项的完成都会看到不同的"通关画面"或相关的剧情。欢迎你到 http：//sxzlm.home.sohu.com 查阅各版本的完全图鉴、各种超级邪道研究及周边报道。相信它们会激发你更多的游戏热情。

皮卡丘在 2 号地图尼比市的南边的草丛中可以抓到，但出现率较低。或者在取得时空胶囊后从红绿版本中传送。

（思想者联盟/曾立冬）

11.《FIFA2000》复诊

【问】请问如何头球射门？当己方领先后守门员如何做出拖延时间的动作（就是拍拍球、挥挥手的那种）？请问用什么方法可以打开 FIFA2000 子目录下的以 *.fsh 结尾的文件？各位高手请多多指教！

【答】头球的射门，在 fifa2000 和 fifa2001 中应为 D＋A 的组合键。我试过多次，百试百灵，无一例外，这比单一的 D 要好得多，完全可以自由控制，不用凭感觉。起高球时，球在最高处为一般的头球；球在半空，则为鱼越冲顶。D＋A 的组合键在球位于地面附近时，为铲射。在半场争头球时，机率很高。

*.fsh 是 EA 自己的图形文件，用十六进制的编辑器好象没啥用。我在亚洲游戏联盟及 EA 的主页上找到了一些软件（大都为官方的，像 Eagraph.exe 等）可以修改这些文件，不过挺累的。大家可以慢慢玩。我的 fifa2001 可是改过了啊！感觉太……大家想要的话可以发电邮索取：4eyes4legs@china.com。另外感谢这位玩友发现如此有价值的问题！

玩友解答的双击 E 键及下＋S 键的拖延时间无效，我试过了！

（笨青蛙 8）

候诊室

1.《轩辕剑三外传:天之痕》

○据说《天之痕》根据"对小雪、玉儿的态度不同"在最后有和小雪或玉儿在一起两种不同结局，可是在游戏中与她们对话时并没有选项，请问如何决定对她们的态度？小弟已找到14位DOMO的成员，按攻略只差在云冈石窟隐藏隧道里的叫吴东兴的，但攻略提示的那里只有许多洞穴，大部分仅是些宝箱。是攻略有误或是随机出现？多谢赐教！　（金河风）

2.《古墓丽影历代记》

○眼看马上就要通关，但那个机械老头死活也不跟我走，导致无法进行下去，真是咫尺天涯，请指教

（湖北武汉　张裙）

3.《半条命:反恐精英》

○第3关要求把武器库炸掉，可炸掉后依然不能过关，求救！

（辽宁抚顺　张纯）

4.《铁路大亨2》

○每次玩到后来都是一片欣欣向荣的景象，股票也是翻了一番又一番，不论是任务还是剧情都远远把电脑抛在后面（没有作弊），但是我发现不管怎样我的声望就是上不去，而且还是逐年下降，在大多数关虽然这并不影响我过关夺金牌（有少数关对声望有要求，那我就没办法了），但是作为一模拟经营游戏的爱好者，这个问题总让我感到很不爽。不知有哪位同志知道解决的办法，还请指教，多谢多谢！　（湖北武汉　吴琪）

5.《异尘余生2》

○在我通关后遇到"鲸鱼"这个特殊事件拿到了雏菊，然后来到了油轮，突然来了两个人吞装束是哈伯教的人，将那个留我偷燃料的人杀了，然后整个三藩市的人都说要替他报仇，请问这个仇怎么报？　（草稚鸡）

○离开阿罗由后多久再回去会出现村庄被毁情节？在结束试炼，长老交待任务后，把全村人杀光会出现什么情况？影不影响主线？三藩市哈伯教总部里，每次动手杀人出口的能量门都会封闭，有何良策能全身而退？　（广西桂林　张宇峰）

6.《合金装备PC》

○通关2次获得了丝带和迷彩，请问如何获得照相机？我的机器是C400超500/SIS620主板/ESS集成声卡/WinME，玩15到20分钟后花屏，求教。　（江苏泰州　张骋）

○在见到DARPA局长后得到Lv.1 Card，根据攻略上说，要打开2层的一扇向北的门，可我一靠近，红灯亮一下，死活不开，我用C4炸弹、手榴弹、甚至冲锋枪、自动手枪、电磁干扰弹、闪光弹（众人:汗~~）也不开，呜呼，HELP!

（四川泸州　拳头绅士）

7.《英雄无敌Ⅲ死亡阴影》

听说在编辑器中可以找出任务战中出现的英雄，但都是未用之力的……不知能否找出死亡阴影中的古英雄？如果能，怎么编？

（福建厦门　李帆）

8.《过山车大亨》

小女人《过山车大亨》已1年有余，但仍未研究出如何修建环形轨道，望哪位大亨不吝8角邮费帮小女一把，不然我就没脸出来"闯江湖"啦！　（菜鸟侠女　赵芸）

9.《突袭》

○秘技中的"starcraft"使用后出现的战斗机根本没有战斗力，why？　（福建厦门　孙颖）

10.《铁血联盟Ⅱ》

○除了Ira、Dimitri、Miguel、Carlos、Conrad、Dynamo、Shank、Iggy、Vince、Maddog、Robot以外，还有别的可加入的NPC吗？铁棒、便携式电视、游戏机有何用处？　（四川自贡　李海泉）

○在Drassen的机场贿赂Paolo有什么作用？怎么使Waldo Zimmer加入？Cambria的Perko怎么加入？

（广东汕头　幻魂使者）

11．综合病症

○我在玩《极品飞车3》和《欢乐甲克虫》时，游戏结束返回主菜单，光盘开始运转，"嗡……"（应该是光驱响），死机，热启动不了，重新开机，示意HIMEM.EXE文件丢失，进不了WIN98，无法修复系统，只好重装。为此，我已重装两次系统了。请问何故，如何避免，如有发生，如何解决不用重装系统？本人配置：C466/技嘉6VX7-4X/KINGMAX128M/MGA G400 16M/WD AA20G/ACER40X/金河田钛金395。　（GINGER）

12．开机无显示

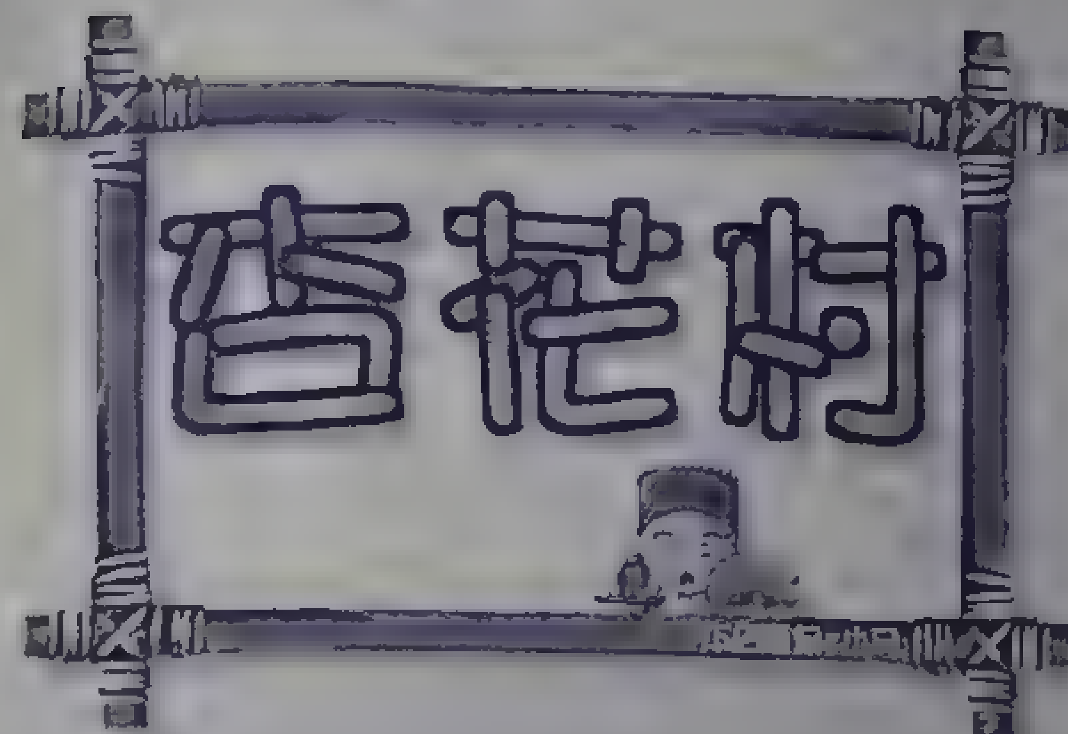
○本人有一台旧机器，常出一个怪毛病，就是开机无显示，只有风扇正常运作，要反复好几次才能点亮，不知为何？配置为C300A/450MHz/128M/VoodooBanshee/Acer50X，另外CPU上的风扇我曾自行改装，并联了一个。　（上海　周仲元）

13．3D游戏无法运行

○我的电脑在WIN98下运行3D游戏死机，如雷神3，世嘉拉力2；运行非3D游戏有时画面会闪动但不死机，不知是何种原因？显卡驱动我已经下载过很多最新的了，但也没有用，DIRECTX已经安装。我的机器配置是K7 600/主板K7M/小影霸TNTM64 32M，请求帮助，谢谢！　（zhangchengone）

14．播放动画退出

○为何我一玩《博德之门》系列就无故退出，确切讲是一放动画就退出，但进入游戏能正常玩（《异域镇魂曲》也是）。配置是ASUS P3V，HY133-128M(64+64，一条是后买的)，ASUS V3800，赛扬466，Creative Vibra 128。　（天津　王辉）



第一期杂志中"玩家讲武堂"栏目成为了读者朋友们关注的重点，调查回函也数量空前。本月小店便以针对这个栏目的讨论为主题，请进客人大批——我们希望能有更多的读者以不同的方式参与到杂志的建设中来，真正成为《家》的主人。另外由于本期杂志的截稿时间提前，因此"玩家讲武堂"新年有礼活动将在下期公布抽奖结果。

●这期的文章非常解渴——你们了解玩家真正想要的，对此我感到高兴。现在摆在你们面前的问题是：怎样兼顾不同层次的玩家。所以，文章要做到不使高手觉得弱智，又不至于使菜鸟觉得晦涩难懂。希望你们能向这个方向努力，把"玩家讲武堂"办成《家游》的拳头栏目！

（北京　赵锐）

◆我们一定朝"高不成低不就"的方向努力，希望在办成拳头栏目前，Chance没有招来大家的拳头……

●"玩家讲武堂"，很俗气的名字，不过我喜欢。软、硬件方面的内容向来是广大《家》迷吐口水的东西，认为游戏才是《家》的精髓，但我却不这么认为。大家都玩过搭积木吧，寓教于乐，类似的，电脑游戏也包括玩配件，即常说的DIY。这种玩法的乐趣，比之传统的积木更具挑战性。唉，这位说了，DIY简单，但我一个穷小子连盗版光盘都时常望而兴叹，又怎么玩得起呢？这位仁兄此言差矣，君不见世上有那么多爱好飞机、大炮、坦克、导弹的，又有谁真的有胆弄几样回家？纸上谈兵，同样其乐无穷。因此我提议，在每月"讲武堂"中不妨弄出一台"终极电脑"来，把小编、《家》友们所知道的当月最炫的硬件整合起来，当然最后标个价，让广大普通玩友也见见世面，以后好有个奔头。

（江苏无锡　薛宏辉）

◆为玩家提供参考配置是义不容辞的，也祝愿更多的朋友早日脱离只能"参考"的窘境！

●2001年第1期果然不同凡响，不仅名字改了，还在书的左下角打上了警告，少见！少见！由此可见你们对玩家的负责态度。打开目录，咦？怎么我最爱看的"硬件兵工厂"不见了？一看卷首才知道原来把这几个栏目合为了"玩家讲武堂"，那就让我看看浓缩的是不是精华吧！打开一看，这期居然讲Q3A，我真是太激动了，于是乎一鼓作气将15大页看完，感觉真是受益非浅呀！但我还是要提点意见的，你们千万不要期期都做这样的大专题，因为有的玩家不爱看或者看不懂（比如除我以外我们全班有电脑或会玩电脑的所有人！绝不夸张），有的玩家则更爱看评测和理论知识（比如我），所以还请杂志多为大众着想吧！噢，忘说了，你们的杂志有时也是会有些小问题。比如这期杂志封面上写的秘技我在书中找遍了也没找到，希望以后改正。

（内蒙呼和浩特　陈元）

◆评测与理论知识是有很大价值的，我们所要做的是寻找适合的切入点与结合方式。秘技档案的缺失是由于编排后期页码临时变动所致，而大家已经知道封面是提前印刷的，无法修改。在此向大家郑重道歉，我会将大家投出的飞刀用更精准的手法掷向游骑兵……

●"玩家讲武堂"形式挺好，但我觉得涉及的方面少了点儿，单篇文章不要太长。本期的"本月资讯速递"就很好，范围广，长知识，对当今主要板卡厂商的动向都有了大概了解。而我就不喜欢《Q3A优化指南》，给人一种"骗稿费"的感觉，对我来说，这十几页是没有价值的。

（湖北武汉　张泰）

◆大专题有深度，但读者接受的广度会受影响，以后我们会适当调整的。

●第一次见"玩家讲武堂"，觉得这个栏目办得正好。在当前的玩家中，一类既会玩游戏，又会一定的硬件知识，而另一类会玩游戏，却不太了解硬件，所以，造成一部分玩家对《家游》中的硬件栏目的不关心。"玩家讲武堂"把游戏和硬件结合，使两种不同爱好的玩家都可以照顾到，真是一种好办法。我个人的意见是：1，只对一个游戏进行分析，太……应该多写几部好游戏（小编们没生气呀^_^）。2，硬件知识还太深，应写浅一些，多照顾中、菜鸟玩家（I am）。3，应将可能升级或超频失败的后果写出来（免得读者兴冲冲地对电脑大K一顿，最后只好吃重装系统的苦果，让有条件的玩家三思而行）。

（广西北海　薛宇星）

◆建议很好。不过，失败是成功之母嘛，别怕（来口烧刀子壮壮

胆色)!

●玩家讲武堂开设的挺好，可以避开众多菜鸟对硬件兵工厂等栏目的指责(呵呵，细看讲武堂里说的不也都是类似的内容嘛)，可以继续办下去，不过以后可别这么大篇幅介绍单一内容啊。

按我说，只要“硬件兵工厂”还有Chance在，就应该办下去，因为《家》中众编在我心中的信赖度可是相当高的。至于讲武堂，应该本着宁缺毋滥的精神，无则宁缺，无所谓。另外其形式也可稍做更改，弄个“擂台”之类的，吸引天下各路英雄

(Lyman)

◆谢谢你对小编们的信任!

●玩家讲武堂中关于硬件性能方面的介绍，我觉得对于本刊读者来说如同鸡肋(要看硬件介绍就不会买《家》了)。应该刊登一些高手玩战略游戏的心得，像《帝国Ⅱ》、《星际》、《三国》等，使新手快速上手，高手有所借鉴，其它类型的游戏心得也可刊登，只要对于玩家通关有利。这应与秘技和攻略区分开来。

(辽宁鞍山　林洋)

◆有部分读者把“玩家讲武堂”理解成了游戏深入剖析或其它性质的栏目，也对，因为对游戏的钻研达到一定深度后，必然会牵涉到相关的电脑知识；但这个栏目的初衷是讲解与探讨那些保障玩家顺畅进行游戏的实用知识和技能。当然，有关游戏技巧心得的内容，我们也会在相关栏目中陆续展开的。

●我是一位硬件与游戏的双重爱好者，对于《家游》的硬件我是用一种特殊的目光来看。以前的东西主要缺点是没有特征，不乏有抢手的可能。《家游》的硬件部分应该有自己的特长，与游戏结合真的不错，文章就显得与众不同，既不太深，也不太枯燥，很不错的创意。今后可以搞一些音频部分、模拟部分的相关文章，相信老鸟和菜鸟都会喜欢。最后我觉得玩家讲武堂这个名字有点不顺口，希望能够有所升级!

(河南禹州　宋红志)

◆栏目名称是暂定的，还有待各位读者与小编集体智慧的“合击”哦。

●这个栏目真不错，充分体现了寓教于乐的特色，谁还敢嘲笑咱玩家，咱有这个栏目，以后个个是高手，“咱们玩家有力量……啦啦啦……”

且慢高兴，作为“家游”的老读者，我也有几分担心。若是此栏目长期办下去，哪儿那么多热点游戏供应啊？毕竟不是每个游戏都像Q3A这样涉及到众多硬件和网络知识，是不是不用每期都结合个“大片”来介绍。另外网络知识的取消有些遗憾。虽然新专栏有相关的网络内容，但恐怕只与游戏或软硬件有关；可网络的内容远不止这些，我还希望看到“网站月荐”一类的内容，了解更丰富的网络知识，哪怕是几个优秀网址也行(要求够低吧)

新世纪已至，祝家游事事兴，众编日日顺!希望能永远作“家游”的读者

(天津　王辉)

◆一些与玩家密切关联的网络知识如优化、安全等等，必然会出现在以后的杂志中。对于优秀的娱乐相关网站，也会考虑不定期介绍。

●对于“玩家讲武堂”我有些建议，我觉得应把其分为两大部分：常规区和点播区。常规区以模拟器—软件教程区—硬件区顺序2:3:1比例分配。切记软件教程区莫要太专业，因为绝大多数玩家为菜或中菜鸟之类。点播区占整个栏目4成，可把点播目录印在读者回函上，下一期把刊登过的文章目录替换为新目录。

(陕西西安　杜超)

◆读者“点播”可能是今后媒体强调互动的一个重要方向，月刊在这方面稍显弱势，但与网络和电子媒体结合起来，应该是有很大可能的。

●“玩家讲武堂”这个栏目应该是硬件兵工厂和PC工具箱改版后的新型综合性栏目吧，对于它的创意，我实在是无话可说，正是想玩家所想呀!从中我也可以看出《家》改版后的名称的体现——家用电脑与游戏，正是家用电脑的游戏功能大开发。不过这种创意的成功与否还要有长期实践的考验。像Q3A这种游戏与硬件的结合性非常强，有的说也容易说，但不知道换一个RPG该如何讲?其实这担心也许是过虑，毕竟游戏除了图象还有音乐、操控可讲。也许下次我们会看到XX摇杆使用心得，或XX声卡在XX GAME中的最优化，而且跳舞机、打鼓机的走红也是这个栏目的很好的解决方案。

(辽宁大连　王思齐)

●我本人对硬件很感兴趣，尤其是主板和显卡。只是我觉得现在显卡的介绍有些过于程式化。君不见各大电脑杂志的测试文章一上来写的就是介绍芯片、板载显存，而测试用的最终工具居然都是Q3A!!我觉得作为DIYer兼发烧友来说，速度并不是我们追求的唯一目的，稳定是关键。我的机器由于主板与显卡兼容性的问题，最多一天死机达36次(夏天室温32℃时)!我也知道自己的散热工作没有做好，但也和自己盲目地跟随一些杂志的介绍进行超频、升级驱动、刷新BIOS有关。所以，我的建议是，稳定是基础，速度其次；因为速度有时可以用更多的money来实现，而稳定不能。我最大的建议就是希望“玩家讲武堂”的编辑可以把最稳定的测试结果告诉读者，指导读者。

(北京　徐波)

●惊闻“玩家讲武堂”有好礼相送，特提笔来抢显卡。不过首先先提一下对杂志整体的看法。名字去掉一个字也好，以前买杂志时的绕口令便从此省了。彩页多多真是不错，广告多了也同样是好事，我想没人不爱看广告吧。再说，广告多了，读者就可以以更实惠的价格买到内容更丰富的杂志了。

《家游》以前的硬件兵工厂，我是每期必读的。其实我每月买的杂志是《微型计算机》和《家用电脑与游戏》，但我依然在看完纯硬件杂志后看硬件兵工厂。原因很简单，《家游》的文章不公式化，看上去不冰冷，比如去年介绍Voodoo3的硬件文章，我就看了很多次(怀念3dfx)。我以前最爱看的就是Chance最后的“总结发言”了，他以一个用户的口吻向其他用户介绍这些产品，感觉就是不一样。

这期“玩家讲武堂”的文章读后有些感受，这种把硬件结合在游戏中介绍、对比、分析一番，的确效果非凡，我想只要是玩家就会关心这样的文章。我建议“玩家讲武堂”中介绍的内容是如下几类：1，某种游戏的硬件优化。2，同种类型硬件的横向测评，要偏重其在主流游戏中的表现。比如Voodoo5, GTs, Radeon, G450在Q3、极品飞车5、Diablo2中的表现，可分速度(帧数)、画质、特效、兼容性等方面。3，某种新技术对未来游戏的影响。除此之外，每期介绍一下厂家状况，海外消息，硬件新品都是很有益的。对于有些读者对硬件文章的不屑，我认为很不好。如果你是个纯游戏狂和硬件白痴，那有什么前途(整个一个六龄童);若你是硬件发烧友，就应采百家之言。所以，《家游》应肩负起教导众玩家向硬件大师转职的责任啊。　(北京　曹赞华)

●本刊优势所在即为游戏，这一点早先便有读者在编读往来中提到过。既是这样，我想本刊的硬件栏目也应该尽可能地向“游戏”靠拢，比如多介绍一些适用于游戏(此“游戏”不仅指“电游”)的硬件产品，如摇杆、手柄、鼠标、MP3、3D眼镜之类，甚至包括电子宠物、新奇外设等等，而这些恰恰是那些专业硬件刊物所忽略的。这几年，硬件刊物的发展是有目共睹的，于是乎众多电子类刊物纷纷效仿，推出自己的硬件栏目。有些刊物甚至不惜牺牲原有的风格，生生把硬件“搭上”。其实读者购买非硬件刊物时，真的看重上面的那些“硬知识”吗?不是，肯定不是。刊物的主题才是重要原因。

《家游》的硬件栏目是一定要有的，但要有特色，这样才能使读者看过“游戏内容”后继续品味“游戏硬件”。只有这样，杂志的内容才统一，风格才一致!软件栏目也差不多(……5000字)。本期就很好嘛!

(天津　杭震)

◆这几位朋友的建议堪称细致、全面，为我们今后的编辑方针与选题方向提供了宝贵的参考，杭震朋友的广义电脑娱乐的概念更与我们不谋而合。本期的讲武堂已经根据大家的意见做出了一些改变，请朋友们继续关注，你的意见有可能很快反馈在新的杂志中。

时间不早了，在这里给大家拜个晚年吧!下期见。

2000年第12期读者问卷调查统计结果

读者最喜欢的文章:

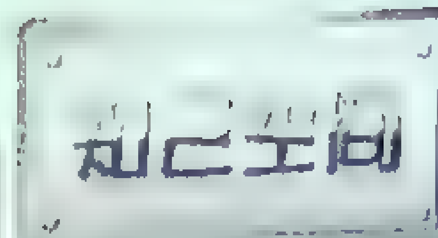
1. 文渊阁:海之谣歌之吟游传说(22%)　作者:彤像
2. 特别企划:伟大的F1大赛(13%)　作者:王博
3. 游戏评析:傲世三国(10%)　作者:小刀

读者最不喜欢的文章:

1. 文渊阁:海之谣歌之吟游传说(25%)　编辑:石子
2. 玩家沙龙:业余爱好比较谈(19%)　编辑:AWEI
3. 特别企划:伟大的F1大赛(5.4%)　编辑:游骑兵

2000年第12期幸运读者名单

湖北钟祥	蔡试	天津	李跃
浙江上虞	王腾腾	青海西宁	朱斯翔
湖北武汉	李理	上海	金源青
辽宁沈阳	任百宇	浙江绍兴	罗怡平
贵州贵阳	杨胜忠	福建漳州	蔡奕军
安徽合肥	王雪峰	北京	孙跃
上海	谈培华	广西玉林	黄恩
重庆	严格	上海	高罗君
云南昆明	叶宗德	北京	贾秋红
广东江门	黄泽文	陕西西安	蔡沛
甘肃兰州	王亮	云南昆明	雷浩
新疆石河子	唐童	黑龙江大庆	栾振东
新疆乌鲁木齐	毛亮		



请给一个空间，很多人走过，[illegible]

[illegible] 100 [illegible] 100037 [illegible] 813信箱 [illegible]

刘颖娜(♀19)
星座：巨蟹
地址：北京市崇文区东利市营13号
邮编：100062
E-mail：nicholas714@netease.com
OICQ：24699930
留言：有朋自远方来，不亦乐乎！希望结交各界游戏迷、网迷，和大家共同切磋技艺

陈建伟(♂18)
昵称：Adam
星座：牡羊
爱好：PC game，上网，研究禅学、中医学，篮球，游山玩水
地址：福州仓山长安路89号同济大学2000级网络班
邮编：350007
E-mail：adamobserver@yahoo.com.cn
OICQ：36978526
留言：一个平凡的男孩，那就是我。也许是缘分，让你我在茫茫人海中相识。快拿起你手中那能让你我交流心声的圆珠笔给我写信吧！我会兴奋得睡不着觉的哦！

吴小蓉(♀17)
昵称：柠檬
星座：射手
地址：浙江苍南县砚山镇高岚南路182号(放假时)
浙江苍南县砚山高级中学二年(四)班
邮编：325807
留言：有诗云"海内存知己，天涯若比邻"，性格开朗的温州菜鸟，有个宏伟的志愿，就是将所有喜爱PC、足球、漫画的"知己、比邻"统统一网打尽，请各位成全我吧！

张林玲(♀19)
地址：上海普陀区中山北路3488号华夏学院东部00届计算机管理2班
邮编：200063
留言：我是一个爱笑的女孩，为人乐观开朗，待人真诚。平时喜欢看书、听音乐，也爱玩各种刺激的活动，也许这就是我的两面性吧！或许和张爱玲有点渊源，那我就摘录《张爱玲文集》的一段话，送给能与我坦诚相待的知己。

于千万人之中遇见你所要遇见的人，于千万年之中，时间的无涯的荒野里，没有早一步，也没有晚一步，刚巧赶上了，那也没有别的话可说，惟有轻轻地问一声："噢，你也在这里吗？"

梁武威(♂19)
昵称：KK
星座：巨蟹
地址：北京理工大学828信箱00021班
邮编：100081
OICQ：11290148
留言：我是一个爱好广泛、性格开朗的男孩，最爱上网、交友、电子电脑游戏、动漫、篮球、绘画、聊天……其中游戏龄已14年之长。希望能与身处天南地北的你结为好朋友。

陈洲鹏(♂21)
昵称：风火
地址：杭州应用文理学院121信箱(不过我是重庆人哦)
邮编：310012
主页：http://windwood.126.com
E-mail：dagreeza@clong.com
留言：在我的主页上有着对我极详尽的描述。不过我还是说说我爱好吧：网络、电脑、游戏、音乐、体育、外语……来找我吧！^0^

马春燕(♀19)
昵称：贝拉，焦龙子
星座：水瓶
地址：广西南宁市五里亭三街84号
邮编：530003
E-mail：196965@163.net
OICQ：33395943
留言：我是个外向、喜欢运动、热爱考古的纯女孩，愿天下朋友都和我一共度青春美好时光

雷力(♂18)
星座：射手
地址：深圳市罗湖区红岗路玉龙村B39栋502室
邮编：518029
留言：我是一个性格古怪的人，思路开放，喜欢做复杂、有挑战性的事情，爱好计算机、音乐、旅游、电脑游戏。希望能通过书信认识你

廖静(♀18)
昵称：金鱼，爆米花
星座：金牛
血型：AB
地址：成都市东兴小区南一巷1号1幢2单元12号
邮编：610061
留言：我是个性格比较活泼好动的女孩子，把你的烦恼、快乐和我一起分享吧！寂寞时，孤单时，给我来封信吧，我是快乐天使哦！等你的来信朋友！

王超(♂19)
昵称：Phil
星座：射手
地址：四川省绵阳市西南科技大学280#信箱
邮编：621002
E-mail：philcat@sina.com
OICQ：2139637
留言：我是一个开朗的男孩，喜欢上网、交友、聊天、听音乐，最大爱好是收集各式各样的小玩意和平面设计。希望与有缘的你交流经验，切磋技艺

袁龙(♂19)
昵称：小龙
星座：处女
地址：四川省绵阳市西南科技大学280#信箱
邮编：621002
E-mail：nkish2929@sina.com
OICQ：33328780
留言：嘿！我有点疯狂也有点沉稳。幽默是我的天性，飞翔是我的向往。我渴望自由无拘的生活，我酷爱Diablo和星际，我与摇滚音乐是一体。我愿与未见过面的你交个朋友，成为天下最棒的知己

李草冬(♂18)
昵称：Corip Lee
星座：魔羯
地址：四川省绵阳市西南科技大学280#信箱
邮编：621002
E-mail：corip@sina.com
OICQ：25897728
留言：我是一个还算开朗的男孩，喜欢聊天、上网、交友、音乐，特别喜欢收集正版游戏碟(虽然基本上没打通)，喜欢格斗游戏(虽然经常被人踩)，相信缘分的我希望与有缘的你结为好友。等你的来信！

朱国珍(♀21)
昵称：霸王仔
星座：射手
地址：广东深圳八卦四路中厨大院六号楼四楼东座423室新嘉实业有限公司
邮编：518029
E-mail：heryl_zhu@163.net
留言：我是一个活泼开朗的女孩，平时喜欢交友、漫画、音乐、游戏和运动，希望能与五湖四海的仁人志士交流经验，谈谈生活琐事和工作。愿远方佳友早日来信

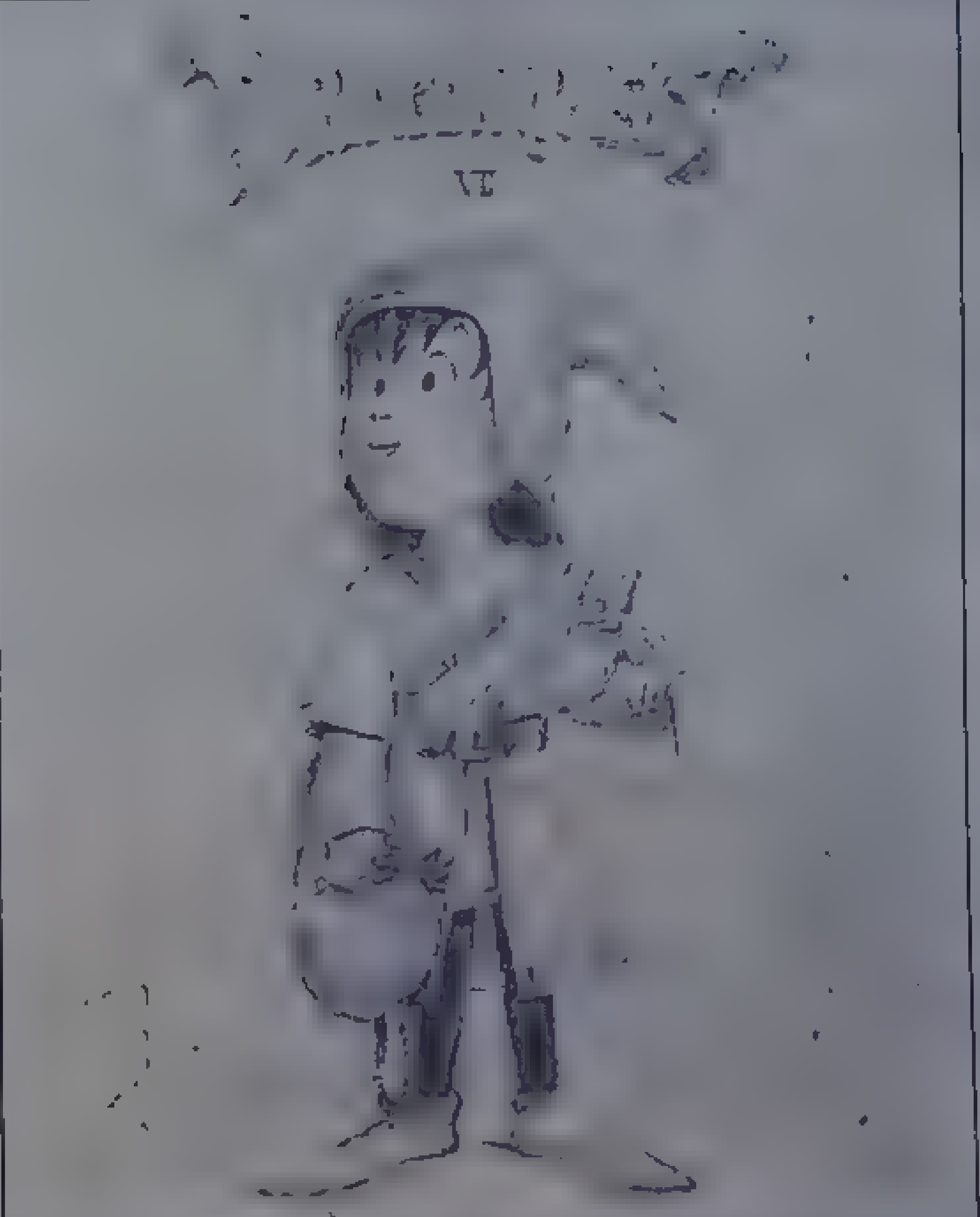
王胡斌(♂18)
昵称：Billy，冷月
星座：金牛
爱好：上网，游戏，篮球，画漫画，品茶
地址：浙江省慈溪市浒山镇职高98外贸英语班
邮编：315300
主页：http://exmoon.126.com
E-mail：moonvivi@163.net
OICQ：12267314
留言：大家好，我是来自北方的一只狼……雷神是我的最爱，半条命是我的拿手好戏。你玩半条命吗？如果是，呵呵，那就小心我的弩弓了。我其实是一个非常热心，渴望真正友情的人，你相信我吗？如果相信就给我写信吧，或许8毛钱可以让你拥有一个好朋友哦！

★请大家在交友过程中保持应有的自我保护意识，尽量避免交易、借赠等经济往来，妥善处理自己及他人的个人隐私，防止极个别不法分子利用人们的善良和真诚进行欺诈活动。

上期镜花园彩版的开张，果然人气甚旺。石子这里收到了好多朋友的贺信，心里窃喜。呵呵！^0^ 不过，问问题的人也有很多啊。有朋友问彩版画稿为什么都不写标题？这个，并非是石子粗心大意忘记了，而是因为花园的地方太小，为了能让大家一饱眼福，只好连写标题的地方也省出来，呵呵，还望大家多多谅解。不过，没有名字也未尝不是好事，这次就有很多朋友主动玩起了命名游戏，有的还真和原作对上号了。石子是不是该给大家发奖呢？！~

上期彩版佳作为　江西刘帆的《Q版八神庵》
上期黑白佳作为　湖北陈超俊的《灵魂之争》

[illegible]
本园地址：北京813信箱(100037)或 [illegible]



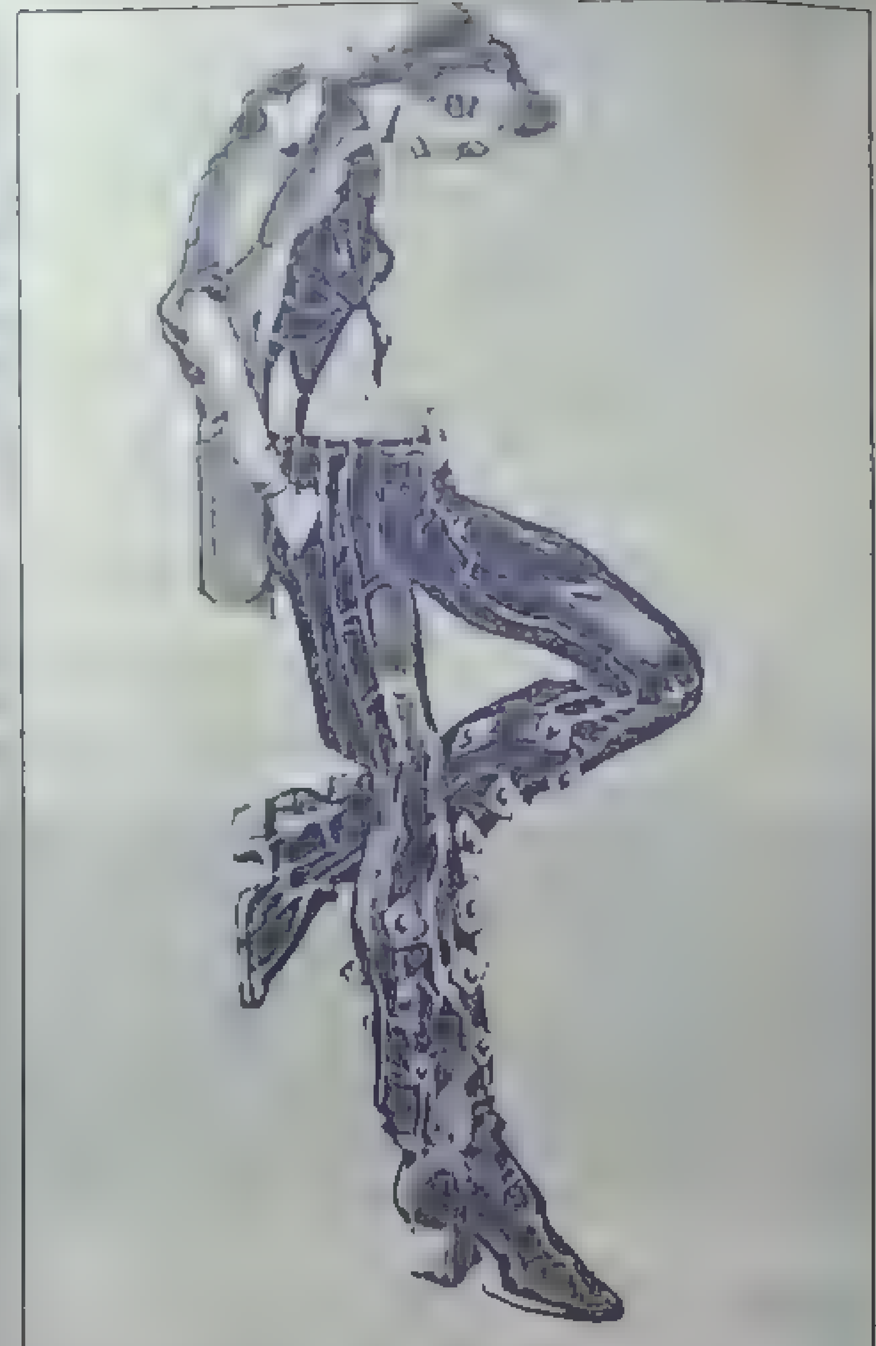
《勇者斗恶龙Ⅶ》　北京　殷炜晔
石子：别，别告诉我那只豆丁一样的小龙就是传说中的…… 00

《妖媚版莉诺娜》　福建　Nickyoyo
石子：哇！！好一个妖娆的莉诺娜，莫非是与魔女交换了身体？！





《DiabloⅡ》　北京　范华明
石子：瞧那一堆骨头，真不知是Diablo狠还是玩家狠



《JOJO之奇妙冒险》 北京 刘晓夏

石子：呵呵，JOJO出到第六部终于出现了女性主角，可喜可贺 而这位空条徐伦大小姐，自然也是石子最喜欢的角色

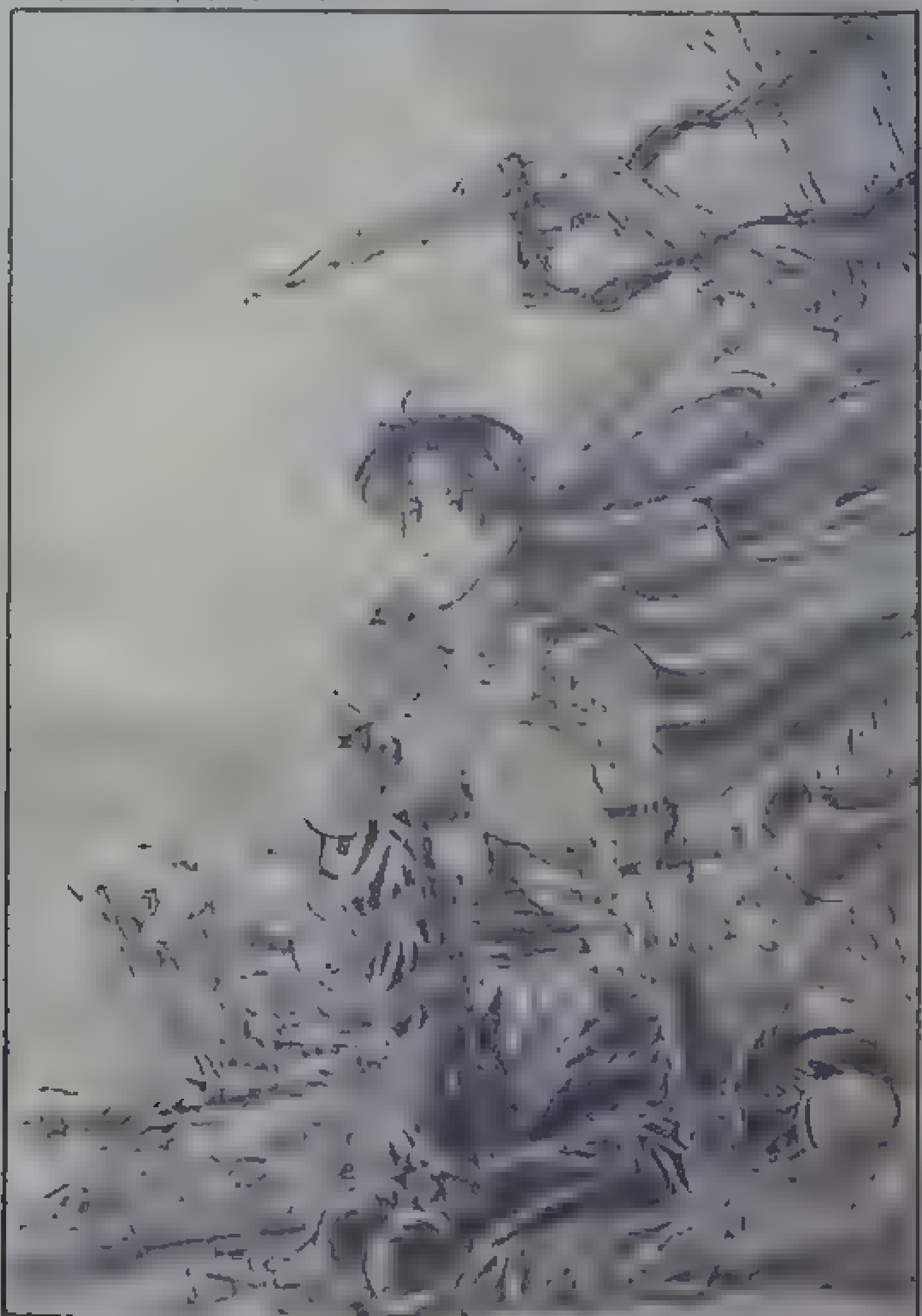


《梦幻模拟战Ⅳ》 四川 夕颜

石子：……汗！又是大眼睛=_=，某人一看到那种眼神就……无话可说。

《征途》 上海 吴晴

石子：哇，这家伙的腿简直就是两根筷子嘛，一根就有一个身子那么长！0_0





《星空的背后》 湖南 黑羽

石子：这是石子第一次收到根据文渊阁刊登的小说所画的插图，那肃杀的气氛真是很酷啊 :)








《家用电脑与游戏》编辑部制作
随2001年2月号免费附送：

攻略白皮书

非卖品

最新版彩色地图
宠物大图鉴
任务大公开
全武器防具资料
美味食谱
精灵全揭秘



StoneAge 网络游戏

石器時代

STONEAGE 宠物图鉴

石器時代





目 录

任务列表

北岛篇

一、成人仪式

当等级达到30级以后，进入柯奥海底通路(南岛居民必须先到卡鲁他那村花200S买通行证)。下到第二层，经过守门人验证等级后进入。里面有一位老人，要求玩家去洞的深处找到15个“仪之玉”给他。注意，这里不能组队，而且由于空间限制，没法带任何道具。找齐后交给老人，他会为你举办成人仪式，并交给你一顶证明你已成人的“仪之盔”(防+15；敏-3；全部异常状态耐性+3)。

二、日美子和弥生

在萨姆吉尔村可以碰见叫日美子的女子，她给你一朵“仙尼亚的花”，请你带给玛丽娜斯渔村的弥生，把花送到后，弥生会赠给你“不可思议的贝壳”。注意，如果你先去玛丽娜斯渔村见弥生，她就会请你把“不可思议的贝壳”带给日美子，完成任务后日美子则赠给你“仙尼亚的花”。

两种道具都可以用于合成，但必须是完成任务后取得的。“不可思议的贝壳”的另一作用见“小猪的爱情”。如果你拿到后不去送货就直接合成或丢掉，会降低魅力两点。

三、强盗洞窟

先到柯奥村，在卖通行证的旁边的屋子里，见到老人并答应他的请求，拿到委托书。接着进入盗贼洞窟，里面的的敌人是25到30级的水系和地系怪物(兰贝鲁斯、柯洛加斯)。盗贼分别在：

一层：努力的小马(Lv36)，胜利后得到“萨顿家的服”(防+3)；
二层：铁壁的小玛席(Lv36)，胜利后得到“萨顿家的斧头”(攻+10；敏-5；防-5)；
三层：疾风的咪亚(Lv38)，胜利后得到“萨顿家的兜”(防+3)。

可以反复打败敌人并取得这些道具，但每个只能卖1S。把三件道具

交给委托任务给你的老人，则会得到“萨顿家的秘药”(令气绝者复活并恢复全部HP)。

四、亚姆亚姆的斧头

在卡坦村找到亚姆亚姆，他会给你一把“丢在地上就会消失”的斧头，请你带给霍特尔村的侄子。在霍特尔村找到马提，把斧头给他，换来“马提的信”。于是再跑一趟回卡坦村把信交给亚姆亚姆，他很感激，赠送给你“亚姆亚姆的斧头”(功+35；防-10；敏-10)

五、恐龙博士

进入柯奥山的小洞穴，走到最顶层见到研究所，里面有一位研究恐龙的博士，给你一个任务：抓一只Lv15以上的鲁尼帖斯来给他研究。过了“坏心眼的恩藏”看守的桥，你可以找到这种怪物。抓回来交给博士则随机得到一件装备。

博士然后会给你第二个任务，抓Lv30的奥鲁卡。你可以在南岛的乌鲁力村附近找到这种怪物，但级别都不够，所以你必须养到Lv30后交给博士，然后得到银色小龙布克布克。

六、梦德洞窟

进入柯尔克通路三层的柯尔克村，有一男子告诉你他的两位朋友有困难，他们分别在霍特尔村和卡坦村。去在霍特尔村，找到那人的朋友——一个女子，她说霍特尔村和卡坦村的守护石被人盗走，具体情况去问卡坦村的朋友。在卡坦村见到一男子，他告诉你暗号是“在卡坦有梦德”。

到卡坦村的东北看见一口由盗贼看守的井，这里就是梦德洞窟。下去后来到7层，与两个Lv61的盗贼交战，胜利后通过。在里面看见有卖装备的，与长老谈话后得到守护石。

把守护石带回卡坦村，会得到“美留雅Lv1铠6”(防+20；敏-6；滋润的精灵)；然后去霍特尔村，得到“美丽的勾玉”；最后回柯尔克村，得到奖励“黄色大首饰”(魅+5；睡眠耐性+30)。

七、阿布洞窟

在阿布洞窟的第七层可以遇见一位老人，对你说中毒的问题。他身边的女子出售超级好药——加100气力(即MP)的“阿布的水”，每罐只

要 100S。

八、马祖的武器

在霍特尔村你会遇见一个人，他请你去找伊卡特并送信给他。然后来到柯奥村附近的一间民房里，如果等级达到 50 级，就可以进入一个超大迷宫——“水田迷宫”。迷宫的各点坐标是：一层（上楼 288，166；下楼 006，005）、二层（上楼 013，008；下楼 233，012）、三层（上楼 095，088；下楼 096，004）。

在三层就能找到伊卡特，他会送给你“切绳石”作为报答。然后回下面去到处乱走，此时可能会遭遇宝物袋，拣起来（即对着宝物袋说话）获得一件随机道具，取得后“切绳石”即消失。

最后回霍特尔村回报送信任务已经完成，那么你就会得到以下马祖武器中的一种：

马祖的棒：攻 +45；敏 -10；魅 +4；治愈精灵 Lv3
马祖的矛：攻 +45；敏 -10；魅 +4；治愈精灵 Lv3
马祖的斧：攻 +50；敏 -20；魅 +4；治愈精灵 Lv3

九、卡坦的愿望

在霍特尔村和卡坦村之间你可能会遇见卡坦，她说她想要 Lv25 的加格、邦恩吉、克邦凯斯、加克拉四种宠物各一只。找齐后交给卡坦，她会赠给你金色宠物——修宝，但接着又说要 Lv25 的火鸡、奇宝、克克洛斯、霍尔克四种宠物各一只，找齐后交给卡坦，她会赠给你更棒的金色飞龙——朵拉比斯。

南岛篇

一、龙之巢

到龙之巢一层可以遇见一男孩，他给你一个 Lv40 以上才能装备的“龙笛”，装备龙笛后到四、五、六层去疯狂转悠，就可以遇见三头龙——疾速之龙（顾名思义，动作很快）、刚气之龙（属性为水，攻击超强）和刚格之龙（没有特长）。打败它们后 分别得到“疾速之玉”、“刚气之玉”和“刚格之玉”。

拿着三块玉上七层，碰见刚才被你打败的三头龙，此时你可以选择把三块玉交给其中的一头龙，就会得到以下武器之一：

龙之枪（攻 +36；防 -14；敏 -14；魅 +2；治愈的精灵 Lv2）
龙之铠（防 +23；敏 -10；魅 +2；猛毒的精灵 Lv2）
龙之衣（防 +13；敏 +4；魅 +2；复活的精灵 Lv1）

二、塔姆塔姆村的老爷爷

在塔姆塔姆村的一间屋里（45，55）有一位生病的老人。可怜的女孩请你去哈罗山顶找巨花的球根治疗老人的病。哈罗山顶就是森林洞窟的顶层，各层的坐标是：一层（上楼 014，004；出口 030，068）、二层（上楼 021，008；下楼 012，050）、三层（上楼 015，032；下楼 020，008）、四层（上楼 022，019；下楼 032，024）、顶楼（出口 024，034）。

山顶的老医生会给你药草，带回去完成任务后获得老爷爷的护身符（魅 -1；全部异常状态耐性 +2）

三、女孩的红虎

奇喀喀村有一位叫玛伦的女孩，交谈后得知她的宠物——一只叫加特力奴的红斑纹虎不见了，如果你答应为她寻找，会得到一块“加特力奴喜欢的肉”。到村子里东北处的花园（300，915）走动，就会遇见叫“卡特力奴”的 Lv15 红虎（注意：它很喜欢逃跑，要有耐心。如果先能把它石化再抓，把握就很大）。

抓到后最好不要贪心自己留下，因为它的忠诚度为 0。交给玛伦，她说名字不对，就给你“玛伦的蘑香菇”。如果你把宠物改名为“加特力奴”，她则会很感谢，送给你“玛伦的葡萄”。

四、强恩一族

在奇喀喀村村长屋边上有一女子，与她对话得到一朵花。进入村长屋与吉德对话，说完后与旁边的吉德的儿子对话，得到“母亲的首饰”，就算接受任务了。接着去强恩一族的洞窟。

这里的三、四、五层都有暗语，分别是：红色月亮的光芒（三层）、兰色山脉即力量（四层）、白色之风即速度（五层）。然后上六层与三个敌人交战，取胜后与里面的人对话，在强恩那里可以获得一件随机的强盗装备。最后从被绑架的吉德的女儿那里拿到家书。拿着家书回吉德处换得“卡那的笛子”（魅 +2；复活精灵 Lv2）。

五、小猪的爱情

得到神奇贝壳后，到哥耶山洞窟边找到一个年轻人，把贝壳给他。然

后居然就可以与那人身后的小猪斯凯对话了！它请你把一封信带给上面洞窟的猪小姐乌力美，并且说最好附上一朵花。洞窟的各点坐标是：一层（上楼 41，10；出口 29，48）、二层（上楼 13，07；下楼 42，11）、三层（上楼 45，30；下楼 14，06）、四层（上楼 21，07；下楼 06，36）、顶楼（出口 12，30） 别忘了在四层乌力的花店（44，14）买上一朵花。

到顶层找到猪小姐乌力美，与它对话后到拿到一封回信。把回信带给小猪斯凯，它就送给你“红玉的手环”（攻 +2；防 +2；敏 －2；魅 +1）！

六、逃走的呼拔拔

在乌作力村的医院里，有一个孩子被毒蜘蛛咬伤，孩子的父亲请你去找解药——“逃走的呼拔拔的汁”。去多多村寻找“捉逃走的呼拔拔”的名人，他问你多多村最有价值的东西是什么？正确回答是“果实鸡尾酒”。答对后他给你竖琴，把琴装备起来。

到特定的半岛区域（666，650），在岸边晃悠，就会遭遇逃走的呼拔拔（Lv18 – Lv22），打倒后得到“逃走的呼拔拔的汁”，凑齐 10 个后带回乌作力村的医院，找人作成解药，交给孩子的父亲，他会给你“阿萨 Lv3贝铃”

七、伐木

在乌作力村有个叫巴尔的樵夫，告诉你他的斧子断了，请你去找哈姆帮他做一把新的斧子，并交给你一份委托书。带着委托书到阿伯姆山的地下洞窟去，这里有水属性的 Lv10 – Lv20 的怪物。哈姆就在第一层，但是由于阻隔没法过去，只好爬上七层，再从另一条路回一层，找到哈姆。哈姆要你到七层去为他取水，拿到后他就会帮你造一把“哈姆的斧头”（攻 +35；防 －15；敏 －15）。拿到后直接从哈姆左边的出口离开。

回乌作力村把斧头给巴尔，他回赠给你一把断了的斧头和伐木介绍信。其中断斧可以用于合成，但不能扔在地上。伐木介绍信拿给加加村的木材商人塞尚，他给你伐木许可证。带着许可证在森林里行走，就可能会碰到 Lv1 的“木”，打败它得到“优质的木”。行囊里装满木（14 个）以后回去交给塞尚，他就会收回伐木许可证并买下你的木头。在获得收入（5000S 左右）的同时，你还可以得到杉环（攻 +8；防 +5；敏 －5；魅 －5；限 Lv30 以上装备）。当然也可以在不足 14 个木头的时候就去换，不过那样很不划算而且得不到杉环。

StoneAge 网络游戏 石器時代

如果想反复完成这个任务，去乌作力村找一个叫“八卦通”的人对话，他说巴尔的斧头又弄断了，于是又可以重新来一次了。

八、琉璃的洞窟

进了琉璃的洞窟一直往上走。各点坐标是：

层数	入口	出口	层数	入口	出口
1	4,5	8,61	8	6,3	34,29
2	9,56	40,25	9	28,3	47,47
3	34,28	34,7	10	48,48	6,4
4	28,4	61,64	11	28,4	5,3[illegible]
5	17,5	24,4	12	13,21	28,3
6	42,5	60,59	13	13,21	17,3
7	9,4	5,36	14	22,23	15,5

在四层会遇见把门的大地审判，他要求你拿到“大地之羽”方可通过，下到二层去会遭遇 Lv55 的鲁尼帖斯，打死它得到“大地之羽”。九层守卫的是大地守护兽 Lv67 的多利凯拉。十四层的守卫是 Lv73 的雷龙，战胜它后进入与使者对话。

使者让你与边上的侍者说话，说完后你可以从一旁的大包和小包里选择一包东西来拿（对着其中一个包说话），能得到什么样的装备，就要看看你的运气如何了。

吉鲁岛篇

一、黄金羚羊

完成这个任务必须具备的条件是：第一，等级 Lv35 以上；第二，完成了成火仪式；第三，没有完成“五兄弟之迷”的任务。

到吉鲁岛的吉鲁采石场（238，99），在一层有采石场事务所，与里面的管理员交涉后得到一把钥匙（用于打开二层到三层的通道）。这样与二楼的守门者交谈后即可进入三层，一直上到八层。

层数	入口	出口	层数	入口	出口
1	002,043	029,060	5	007,006	042,050
2	016,067	039,005	6	011,042	053,044
3	007,004	005,048	7	005,047	052,005
4	017,055	055,028	8	015,025	————

在八层与精灵之石对话，接下任务，然后马上赶往本岛的"老爷爷的家"，与库依老爷爷对话后得到"心性之镜" 接下来的情节请看"五兄弟之谜"

二、五兄弟之谜

进入吉鲁岛的五兄弟山寨，里面的怪物是 Lv52－Lv57 的野猪类怪物。里面共有五层，每一层du都要解答一个问题，然后得到一张答案纸，请准备足够的空间存放它们。另外只有 Lv30 以上的人才能解这些题目。正确答案如下：

一层：青的
二层：424KG
三层：火风
四层：地
五层：火

集齐五张答案纸以后与兰色怪物对话，得到水晶。然后与后面的怪物对话，你被传送到一处地方，与 Lv67 的黄色怪物交战，获胜后被传送到六层。那里有五兄弟，跟其中任何一个对话会得到一种带有精灵的宝物和一只人龙，但是每人不同，分别是：

红色：光之腕轮＋红人龙
黄色：守护精灵＋黄人龙
兰色：镜之精灵＋蓝人龙
绿色：滋润精灵 Lv3＋绿人龙
灰色：复活精灵 Lv2＋灰人龙

注意，拿到水晶后千万不要离开游戏，因为这样水晶就会消失，而且本任务不可反复完成……带着你的战利品回到"老爷爷的家"，把"心性之镜"还给他，就得到了"黄金羚羊"！

全图篇

一、环岛比赛

在南岛的加加村和北岛的卡鲁他那村各有报名点。报名后依次通过各检查点依次回答问题。

STONEAGE 网络游戏 石器時代

环岛比赛各路线答案

▶ JOT A　　起点：加加村

检查点	位置	答案
1	加加村	加美
2	塔姆塔姆村	逃走的呼拔拔的骨头
3	森林洞窟 5 层	加鲁卡饲养员协会
4	饲养员本部 2 层	5000
5	哥耶山洞窟顶层	萨顿
6	卡鲁他那村	萨伊那斯饲养员委员会
7	拉多拉回廊	毒香菇
8	多多村	贝鲁卡
9	小人国	吉德
10	阿鲁姆山洞窟 7 层	加特力奴
11	强恩一族洞窟 1 层	科尔巴特
12	奇喀喀村	吉鲁

JOT B　　起点：加加村

检查点	位置	答案
1	南岛(575,392)	卡拉卡利
2	南岛(403,253)	在卡坦有梦德
3	南岛(208,491)	硬的枪
4	南岛(325,508)	加鲁卡饲养员协会
5	南岛(472,751)	吉鲁岛
6	南岛(169,928)	克萨拉奇
7	强恩一族洞窟一层	布伊比
8	阿鲁姆山洞窟 5 层	萨伊那斯饲养员委员会
9	拉多拉回廊	卡达鲁卡斯
10	哥耶山洞窟 3 层	卡耶
11	饲养员本部 3 层	睡眠不足
12	森林洞窟山顶	卡克尔

SOT C		起点：萨姆吉尔村
检查点	位置	答案
1	萨姆吉尔村	贝洛洛克
2	柯奥村	喝酒
3	柯奥山小洞窟 4 层	42
4	玛丽娜斯渔村	特级柯尔克石
5	盗贼洞窟 3 层	能促进健康的蔬菜
6	阿布洞窟 7 层	半年前
7	柯尔克大通路	BAR Silky CLUB
8	柯尔克村	兜
9	霍特尔村	便于携带的三明治
10	盗贼看守的古井 4 层	波尔
11	迷幻洞窟	昕耶山
12	卡坦村	83 岁

SOT D		起点：萨姆吉尔村
检查点	位置	答案
1	北岛(727,500)	千穗
2	北岛(669,245)	BAR Silky CLUB
3	盗贼看守的古井 3 层	岩石敦?肉
4	迷幻洞窟	西扎卡
5	北岛(290,97)	妮尔
6	柯尔克矿坑	17
7	北岛(427,543)	强恩一队
8	柯奥山的小洞穴	达克尔
9	柯尔克大通路	查罕吉鲁
10	阿布洞窟 6 层	邦洛洛克斯
11	盗贼洞窟 3 层	携带方便的三明治
12	北岛(74,490)	83 岁

二、百人道场

南岛的加加村和北岛的卡鲁他那村各有一个道场，进去报名后必须和一百名道场弟子(等级从 Lv1 到 Lv100)一一对战，获胜后可以买到特殊装备并学到高级技能。注意，这一任务耗时极长，而且对等级和装备要求很高，一般等级玩家最好不要浪费时间。而且，靠朋友通过邮件不断为你补充药品也是必不可少的。在攻关中不要从边门进入医务室，这样就代表你放弃比赛。

STONEAGE 网络游戏 石器時代

武 器 列 表

斧头列表

名称	功能	精灵	价格	所在
小斧头	攻+09,防-03;敏-03	无	65	萨姆吉尔村,加加村;
莱伊卡 Lv1 斧头	攻+07;防-02;敏-02	酒的精灵 Lv1	105	萨姆吉尔村;
普通普通的斧头	攻+14;防-05;敏-03	无	260	萨姆吉尔村;玛丽娜斯渔村;[illegible]村;卡鲁他那村;
威金娜斯 Lv1 斧头	攻+12;防-04;敏-04	石化精灵 Lv1	510	多多村;
特洛金 Lv1 斧头	攻+12;防-04;敏-04	昏睡精灵 Lv1	560	柯奥村;
贝洛萨 Lv1 斧头	攻+12;防-04;敏-04	毒雾精灵 Lv1	560	塔姆塔姆村.
轻的斧头	攻+19,防-07,敏-06	无	1040	萨姆吉尔村;玛丽娜斯渔村;加加村;卡鲁他那村;
莱伊卡 Lv2 斧头	攻+18;防-06;敏-06	酒的精灵 Lv2	1280	卡坦村,
威金尼尔 Lv2 斧头	攻+18,防-06,敏-06	硬化精灵 Lv2	1340	柯奥村,
特洛西 Lv2 斧头	攻+18;防-06;敏-06	睡眠精灵 Lv2	1400	柯奥村;多多村;塔姆塔姆村;
重的斧头	攻+27;防-09,敏-10	无	3000	玛丽娜斯渔村;卡鲁他那村,塔姆塔姆村;
莱伊萨 Lv2 斧头	攻+24,防-08;敏-08	酩酊精灵 Lv2	3790	卡坦村;奇喀喀村;
威金娜斯 Lv2 斧头	攻+24,防-08,敏-08	石化精灵 Lv2	3990	柯奥村;柯尔克村.
大的斧头	攻+27;防-12,敏-12	无	6500	加加村;多多村;
莱伊卡 Lv3 斧头	攻+30;防-10;敏-10	酒的精灵 Lv3	7300	卡坦村;奇喀喀村;
威金尼尔 Lv3 斧头	攻+30,防-10;敏-10	硬化精灵 Lv3	7500	柯奥村,柯尔克村;
硬的斧头	攻+37,防-12;敏-12	无	11050	玛丽娜斯渔村;卡鲁他那村;
莱伊萨 Lv3 斧头	攻+35;防-12,敏-12	酩酊精灵 Lv3	13450	卡坦村;奇喀喀村;达那村;
威金娜斯 Lv3 斧头	攻+35,防-12,敏-12	石化精灵 Lv3	14050	柯尔克村;
特洛金 Lv3 斧头	攻+35,防-12,敏-12	昏睡精灵 Lv3	14650	达那村,
贝洛萨 Lv3 斧头	攻+35,防-12,敏-12	毒雾精灵 Lv3	14650	达那村;
莱伊卡 Lv4 斧头	攻+41;防-13,敏-13	酒的精灵 Lv4	18580	奇喀喀村;
威金尼尔 Lv4 斧头	攻+41;防-13;敏-13	硬化精灵 Lv4	19000	达那村;
特洛西 Lv4 斧头	攻+41;防-13;敏-13	睡眠精灵 Lv4	19420	达那村;
贝诺美斯 Lv4 斧头	攻+41;防-13;敏-13	猛毒精灵 Lv4	19420	达那村;
莱伊萨 Lv4 斧头	攻+47,防-15;敏-15	酩酊精灵 Lv4	30800	达那村,
威金娜斯 Lv4 斧头	攻+41;防-15,敏-15	石化精灵 Lv4	32000	达那村;
特洛金 Lv4 斧头	攻+47,防-15,敏-15	昏睡精灵 Lv4	33200	达那村;

棍棒列表

名称	功能	精灵	价格	所在
小棍棒	攻+04	无	50	萨姆吉尔村,玛丽娜斯渔村;加加村;卡鲁他那村;
普通普通的棍棒	攻+08	无	200	萨姆吉尔村;玛丽娜斯渔村;加加村;卡鲁他那村;
威金娜斯 Lv1 棍棒	攻+07	石化精灵 Lv1	450	多多村;塔姆塔姆村;
特洛金 Lv1 棍棒	攻+07	昏睡精灵 Lv1	500	霍特尔村;
轻的棍棒	攻+11;敏+01	无	800	玛丽娜斯渔村;阿奥村;卡鲁他那村;
莱伊卡 Lv2 棍棒	攻+11	酒的精灵 Lv2	[illegible]	卡坦村;
威金尼尔 Lv3 棍棒	攻+11	硬化精灵 Lv2	1100	多多村。
贝诺美斯 Lv2 棍棒	攻+11	猛毒精灵 Lv2	1160	卡坦村;阿奥村;
特洛西 Lv1 棍棒	攻+11	睡眠精灵 Lv1	1160	霍特尔村;塔姆塔姆村;
重的棍棒	攻+17;敏-01	无	2300	萨姆吉尔村;加加村;
莱伊萨 Lv2 棍棒	攻+15	酩酊精灵 Lv2	3100	奇喀喀村;
威金娜斯 Lv2 棍棒	攻+15	石化精灵 Lv2	[illegible]	阿奥村;阿尔克村。
特洛金 Lv2 棍棒	攻+15	昏睡精灵 Lv2	3500	阿奥村;
大的棍棒	攻+20	无	5000	玛丽娜斯渔村;多多村;卡鲁他那村,塔姆塔姆村;
莱伊卡 Lv3 棍棒	攻+19	酒的精灵 Lv3	5800	卡坦村,奇喀喀村;
威金尼尔 Lv3 棍棒	攻+23	硬化精灵 Lv3	6000	阿尔克村;
特洛西 Lv2 棍棒	攻+19	睡眠精灵 Lv2	6200	霍特尔村。
莱伊萨 Lv3 棍棒	攻+23	酩酊精灵 Lv3	10900	奇喀喀村;
威金娜斯 Lv3 棍棒	攻+23	石化精灵 Lv3	11500	阿尔克村;
特洛金 Lv3 棍棒	攻+23	昏睡精灵 Lv3	12100	卡坦村;
莱伊卡 Lv4 棍棒	攻+27	酒的精灵 Lv4	17680	奇喀喀村。

枪列表

名称	功能	精灵	价格	所在
小的枪	攻+05	无	60	萨姆吉尔村;玛丽娜斯渔村,加加村;卡鲁他那村;
威金娜斯 Lv1 枪	攻+04;敏-01,魅+01	石化精灵 Lv1	110	塔姆塔姆村;
普通普通的枪	攻+10,敏-02,魅+01	无	240	萨姆吉尔村;玛丽娜斯渔村;加加村;卡鲁他那村;
莱伊萨 Lv1 枪	攻+08;敏-02;魅+01	酩酊精灵 Lv1	440	阿奥村;
特洛金 Lv1 枪	攻+08;敏-02;魅+01	昏睡精灵 Lv1	540	霍特尔村;塔姆塔姆村;
轻的枪	攻+14;敏-02,魅+02	无	960	加加村;塔姆塔姆村;
威金尼尔 Lv2 枪	攻+13,敏-03,魅+02	硬化精灵 Lv2	1260	卡坦村;
贝诺美斯 Lv2 枪	攻+13,敏-03;魅+02	猛毒精灵 Lv2	1320	乌鲁力村;
特洛西 Lv2 枪	攻+13;敏-03;魅+02	睡眠精灵 Lv2	1320	霍特尔村;
重的枪	攻+21;敏-05,魅+02	无	2700	玛丽娜斯渔村;卡鲁他那村;
莱伊萨 Lv2 枪	攻+18,敏-04,魅+02	酩酊精灵 Lv2	3560	阿奥村;塔姆塔姆村。
特洛金 Lv2 枪	攻+18,敏-04 魅+02	昏睡精灵 Lv2	3960	卡坦村;霍特尔村,阿奥村;
贝洛萨 Lv2 枪	攻+18,敏-04,魅+02	毒雾精灵 Lv2	3960	阿奥村,乌鲁力村;
大的枪	攻+25;敏-05;魅+03	无	6000	萨姆吉尔村;加加村;
贝诺美斯 Lv3 枪	攻+23,敏-05;魅+03	猛毒精灵 Lv3	7200	卡坦村;
特洛西 Lv3 枪	攻+23,敏-05;魅+03	睡眠精灵 Lv2	7200	霍特尔村;
硬的枪	攻+30,敏-06,魅+03	无	10200	卡鲁他那村;
莱伊萨 Lv3 枪	攻+28,敏-06;魅+03	酩酊精灵 Lv3	12600	卡坦村;
贝洛萨 Lv3 枪	攻+28,敏-06;魅+03	毒雾精灵 Lv3	13800	乌鲁力村;

爪列表

名称	功能	精灵	价格	所在
小的爪	攻+03(x2)	无	55	萨姆吉尔村,玛丽娜斯渔村,加加村,卡鲁他那村;
普通普通的爪	攻+06(x2)	无	220	萨姆吉尔村,玛丽娜斯渔村,加加村,卡鲁他那村;
轻的爪	攻+08(x2);魅+01	无	880	玛丽娜斯渔村,卡鲁他那村;
重的爪	攻+13(x3);敏-01	无	2530	萨姆吉尔村;加加村;
威金尼尔 Lv3 爪	攻+14(x3)	硬化精灵 Lv3	6500	福尔德村;
特洛金 Lv3 爪	攻+17(x3)	昏睡精灵 Lv3	12950	福尔德村;
贝诺美斯 Lv4 爪	攻+20(x3)	猛毒精灵 Lv4	16820	福尔德村;

投斧列表

名称	功能	精灵	价格	所在
小的投斧	攻+04	无	50	萨姆吉尔村,玛丽娜斯渔村,加加村;卡鲁他那村;
莱伊卡 Lv1 投斧	攻+03	醉酒精灵 Lv1	90	塔姆塔姆村;
贝诺美斯 Lv1 投斧	攻+03	猛毒精灵 Lv1	110	阿奥村;
普通普通的投斧	攻+08	无	200	玛丽娜斯渔村;加加村;卡鲁他那村。
特洛金 Lv1 投斧	攻+07	昏睡精灵 Lv1	500	霍特尔村;多多村,塔姆塔姆村;
贝洛萨 Lv1 投斧	攻+07	毒雾精灵 Lv1	500	阿奥村;
轻的投斧	攻+11;敏+01	无	800	萨姆吉尔村;
特洛西 Lv2 投斧	攻+11	睡眠精灵 Lv2	1160	霍特尔村;
贝诺美斯 Lv2 投斧	攻+11	猛毒精灵 Lv2	1160	阿奥村;乌鲁力村;
重的投斧	攻+17;敏-01	无	2300	多多村,卡鲁他那村;
莱伊萨 Lv2 投斧	攻+15	酩酊精灵 Lv2	3100	霍特尔村。
威金娜斯 Lv2 投斧	攻+15	石化精灵 Lv2	3300	塔姆塔姆村。
特洛金 Lv2 投斧	攻+15	昏睡精灵 Lv2	3500	霍特尔村;
贝洛萨 Lv2 投斧	攻+15	毒雾精灵 Lv2	3500	阿奥村;

威金尼尔 Lv3 投斧	攻 +19	硬化精灵 Lv3	6000	福尔德村；
特洛西 Lv3 投斧	攻 +19	睡眠精灵 Lv3	6200	多多村；
贝诺美斯 Lv3 投斧	攻 +23	猛毒精灵 Lv3	6200	乌鲁力村；
威金娜斯 Lv3 投斧	攻 +23	石化精灵 Lv3	11500	福尔德村；
贝洛萨 Lv3 投斧	攻 +23	毒雾精灵 Lv3	12100	乌鲁力村；
莱伊卡 Lv4 投斧	攻 +27	醉酒精灵 Lv4	14680	达那村；
威金尼尔 Lv4 投斧	攻 +27	硬化精灵 Lv4	15100	福尔德村；达那村；
特洛西 Lv4 投斧	攻 +27	睡眠精灵 Lv4	15520	达那村；
威金娜斯 Lv4 投斧	攻 +31	石化精灵 Lv4	26000	达那村；
特洛金 Lv4 投斧	攻 +31	诈睡精灵 Lv4	27200	达那村；
贝洛萨 Lv4 投斧	攻 +31	毒雾精灵 Lv4	27200	达那村；

石列表

名称	功能	精灵	价格	所在
莱伊卡 Lv1 石	攻 +02；防 -01	酒的精灵 Lv3	95	塔姆塔姆村；
威金娜斯 Lv1 石	攻 +05；防 -01	石化精灵 Lv1	470	多多村；
威金尼尔 Lv2 石	攻 +08；防 -02	硬化精灵 Lv2	1180	卡坦村；塔姆塔姆村；
特洛西 Lv2 石	攻 +08；防 -02	睡眠精灵 Lv2	1240	多多村；
贝诺美斯 Lv2 石	攻 +08；防 -02	猛毒精灵 Lv2	1240	乌鲁力村；
莱伊萨 Lv2 石	攻 +11；防 -02	酩酊精灵 Lv2	3330	奇喀喀村；
威金娜斯 Lv2 石	攻 +11；防 -02	石化精灵 Lv2	3530	柯尔克村；
贝洛萨 Lv2 石	攻 +11；防 -02	毒雾精灵 Lv2	3730	卡坦村；乌鲁力村；
特洛金 Lv2 石	攻 +11；防 -02	诈睡精灵 Lv2	3730	塔姆塔姆村；
莱伊卡 Lv3 石	攻 +14；防 -03	酒的精灵 Lv3	6300	奇喀喀村；
贝米兹 Lv3 石	攻 +14；防 -03	混乱精灵 Lv3	6300	卡坦村；
威金尼尔 Lv3 石	攻 +14；防 -03	硬化精灵 Lv3	6500	柯尔克村；
特洛西 Lv3 石	攻 +14；防 -03	睡眠精灵 Lv3	6700	多多村；
贝诺美斯 Lv3 石	攻 +14；防 -03	猛毒精灵 Lv3	6700	福尔德村；
莱伊萨 Lv3 石	攻 +17；防 -03	酩酊精灵 Lv3	11750	奇喀喀村；福尔德村；
威金娜斯 Lv3 石	攻 +17；防 -03	石化精灵 Lv3	12350	福尔德村；
贝洛萨 Lv3 石	攻 +17；防 -03	毒雾精灵 Lv3	12950	乌鲁力村；
莱伊卡 Lv4 石	攻 +20；防 -04	酒的精灵 Lv4	15980	奇喀喀村；福尔德村
威金尼尔 Lv4 石	攻 +20；防 -04	硬化精灵 Lv4	16400	柯尔克村；
卡坦的石	攻 +27；防 -05	无	35200	卡坦村；
柯尔克的石	攻 +30；防 -05	无	55000	柯尔克村；

StoneAge 网络游戏 石器時代

回旋镖列表

名称	功能	精灵	价格	所在
小回旋镖	攻 +03；魅 +03	无	60	霍特尔村；多多村；
莱伊萨 Lv1 回旋镖	攻 +05；魅 +01	酩酊精灵 Lv1	440	奇喀喀村；
特洛金 Lv1 回旋镖	攻 +05；魅 +01	诈睡精灵 Lv1	540	多多村；
莱伊卡 Lv2 回旋镖	攻 +08；魅 +01	酒的精灵 Lv2	1200	多多村；奇喀喀村；
威金尼尔 Lv2 回旋镖	攻 +08；魅 +01	硬化精灵 Lv2	1260	柯尔克村；
特洛西 Lv2 回旋镖	攻 +08；魅 +01	睡眠精灵 Lv2	1300	霍特尔村；
贝诺美斯 Lv2 回旋镖	攻 +08；魅 +01	猛毒精灵 Lv2	1400	乌鲁力村；
派罚旋镖	攻 +13；敏 -01；魅 +03	无	2760	霍特尔村；乌鲁力村；
莱伊萨 Lv2 回旋镖	攻 +11；魅 +01	酩酊精灵 Lv2	3560	奇喀喀村；
大回旋镖	攻 +15；魅 +04	无	6000	柯尔克村；奇喀喀村；
莱伊卡 Lv3 回旋镖	攻 +14，魅 +02	酒的精灵 Lv3	6800	奇努伊村；
威金尼尔 Lv3 回旋镖	攻 +14；魅 +02	硬化精灵 Lv3	7000	柯尔克村，奇努伊村；
特洛西 Lv3 回旋镖	攻 +14；魅 +02	睡眠精灵 Lv3	7200	奇努伊村；福尔德村；
贝诺美斯 Lv3 回旋镖	攻 +14；魅 +02	猛毒精灵 Lv3	7200	乌鲁力村；奇努伊村；
莱伊萨 Lv3 回旋镖	攻 +16；魅 +02	酩酊精灵 Lv3	12600	奇努伊村；
威金娜斯 Lv3 回旋镖	攻 +16；魅 +02	石化精灵 Lv3	13200	奇努伊村；福尔德村；
贝洛萨 Lv3 回旋镖	攻 +16；魅 +02	毒雾精灵 Lv3	13800	奇努伊村；
特洛金 Lv3 回旋镖	攻 +16；魅 +02	[illegible]	13800	奇努伊村，
莱伊卡 Lv4 回旋镖	攻 +18；魅 +02	酒的精灵 Lv4	17280	奇努伊村；福尔德村；
威金尼尔 Lv4 回旋镖	攻 +18；魅 +02	硬化精灵 Lv4	17700	奇努伊村；
贝诺美斯 Lv4 回旋镖	攻 +18；魅 +02	猛毒精灵 Lv4	18120	奇努伊村；
特洛西 Lv4 回旋镖	攻 +18；魅 +02	睡眠精灵 Lv4	18120	奇努伊村；

弓箭列表

名称	功能	精灵	价格	所在
小的弓箭	攻 +02；防 -01(1-3)	无	65	乌鲁力村，
贝诺美斯 Lv1 弓箭	攻 +02；防 -02(1-3)	猛毒精灵 Lv1	125	乌鲁力村；
威金娜斯 Lv1 弓箭	攻 +04；防 -04(2-3)	石化精灵 Lv1	510	柯尔克村；
贝洛萨 Lv1 弓箭	攻 +04；防 -04(2-3)	毒雾精灵 Lv1	560	乌鲁力村；
威金尼尔 Lv2 弓箭	攻 +06；防 -06(1-4)	硬化精灵 Lv2	1340	柯尔克村；
贝诺美斯 Lv2 弓箭	攻 +06；防 -06(1-4)	猛毒精灵 Lv2	1400	乌鲁力村；
大的弓箭	攻 +10；防 -09(1-5)	无	6500	柯尔克村；
莱伊卡 Lv3 弓箭	攻 +10；防 -10(1-5)	酒的精灵 Lv3	7300	福尔德村；
贝洛萨 Lv3 弓箭	攻 +12；防 -12(2-5)	毒雾精灵 Lv3	14650	福尔德村；
威金尼尔 Lv4 弓箭	攻 +14，防 -14(2-5)	硬化精灵 Lv4	19000	福尔德村；

防具列表

兜列表

名称	功能	精灵	价格	所在
粗杂的兜	防+03	无	50	萨姆吉尔村,玛丽娜斯渔村;加加村,卡鲁他那村;
醒鲁菲 Lv1 兜1	防+02;敏-01	净化精灵(醉)	70	卡坦村;
所鲁菲 Lv1 兜1	防+02,敏-01	净化精灵(乱)	70	乌鲁力村;
爱鲁菲 Lv1 兜1	防+02,敏-01	净化精灵(石)	75	柯尔克村;
爱鲁菲 Lv1 兜2	防+03,敏-01	净化精灵(石)	75	柯尔克村,
艾鲁菲 Lv1 兜1	防+02;敏-01	净化精灵(毒)	80	柯奥村;
米鲁菲 Lv1 兜1	防+02,敏-01	净化精灵(睡)	80	塔姆塔姆村;
[illegible]	防+04	无	200	萨姆吉尔村,玛丽娜斯渔村,加加村,卡鲁他那村;
所鲁菲 Lv1 兜2	防+03,敏-01	净化精灵(乱)	280	霍特尔村;
醒鲁菲 Lv1 兜2	防+03;敏-01	净化精灵(醉)	280	乌鲁力村;
米鲁菲 Lv1 兜2	防+03,敏-01	净化精灵(睡)	320	奇喀喀村;塔姆塔姆村;
轻的兜	防+05	[illegible]	800	萨姆吉尔村;玛丽娜斯渔村;
所鲁菲 Lv1 兜3	防+04;敏-02	净化精灵(乱)	980	霍特尔村;加加村;
醒鲁菲 Lv1 兜3	防+04;敏-02	净化精灵(醉)	980	卡坦村;
米鲁菲 Lv1 兜3	防+04,敏-02	净化精灵(睡)	1070	奇喀喀村;塔姆塔姆村;
重的兜	防+09;敏-02	无	2300	卡鲁他那村;
艾鲁菲 Lv1 兜2	防+04;敏-02	净化精灵(毒)	2500	柯奥村;多多村;
醒鲁菲 Lv1 兜4	防+06,敏-02	净化精灵(醉)	2620	卡坦村;
所鲁菲 Lv1 兜4	防+06,敏-02	净化精灵(乱)	2620	霍特尔村;
爱鲁菲 Lv1 兜3	防+06;敏-02	净化精灵(石)	2700	柯尔克村;多多村;
艾鲁菲 Lv1 兜4	防+09;敏-02	净化精灵(毒)	2780	柯奥村;
醒鲁菲 Lv1 兜5	防+08;敏-03	净化精灵(醉)	5500	乌鲁力村,
米鲁菲 Lv1 兜5	防+08,敏-03	净化精灵(睡)	5750	卡鲁他那村;奇喀喀村;
艾鲁菲 Lv1 兜5	防+08;敏-03	净化精灵(毒)	5750	萨姆吉尔村;多多村;
所鲁菲 Lv1 兜6	防+10,敏-03	净化精灵(乱)	9220	福尔德村;
醒鲁菲 Lv1 兜6	防+10;敏-03	净化精灵(醉)	9220	福尔德村;
爱鲁菲 Lv1 兜6	防+10,敏-03	净化精灵(石)	9400	福尔德村;
艾鲁菲 Lv1 兜6	防+10,敏-03	净化精灵(毒)	9580	福尔德村;

伯克尔 火2风8
拉奇鲁哥 火10
呼拔拔 火6风4
多萨金格 地6风4
鲁尼斯斯 地10

卡达鲁卡斯 地10
柯伊达 地8水2
柯洛加斯 水4火6
洛克斯 地10
阿伊萨 地10

格洛格伯 地10
朵洛将恩 地10
洛奇安 地8风2
利则诺顿 地10
扬奇洛斯 水3火8

邦那洛斯 火5风5
邦奇诺 火10
布鲁顿 火2风8
克雷尔 地6水4
克克尔 水8火3

克洛尔 水4火6
里斯基 地2水8
卡比特 火8风2
凯比 地2风8
昆伊 火5风5

凯比特 风10
格尔顿 地10
奇拉顿 地8水2
齐尔格尔顿 水3火7
格鲁格 火9风1

修宝 地8水2
卡塔匡斯 地3水7
布克布克 水5火5
多洛加 水3火7
布鲁宝 火4风6



StoneAge 网络游戏
石器時代
吉鲁岛
达那村 (499,167)(511,152)
(469,269)
(394,245)
(399,184)
美鲁娜的洞窟（女人村）(448,405)
遗迹 (475,500)
没落的矿坑 (443,495)
加都洛的洞窟（男人村）(384,432)
巴那树的洞窟 (295,262)
老爷爷的家 (266,294)
吉鲁采石场 (240,100)
(232,271)
福尔德村 (263,417)(234,428)
沙姆岛
萨姆伊村
(666,235)
农特尔村 (621,191)
迷幻洞窟（村内）
卡坦村 (260,172)
萨姆吉尔村 (637,491)(708,489)
(278,326)
盗贼洞窟 (132,421)
科奥村 (471,630)
科奥海底通路
科奥山的小洞窟（恐龙博士）(328,633)
(114,662)(79,615)
(470,127)
森林洞窟 (452,162)
加加村 (569,376)(587,315)
(174,402)
(99,425)
(301,600)
龙之窟
(517,706)
记录点
村落
山洞
桥
山洞间通路
可通行路径



米鲁菲 Lv1 兜 6	防 +10;敏 -03	净化精灵(睡)	9580	福尔德村;
所鲁菲 Lv1 兜 7	防 +12;敏 -04	净化精灵(乱)	13980	福尔德村;
醒鲁菲 Lv1 兜 7	防 +12;敏 -04	净化精灵(醉)	13980	福尔德村;
爱鲁菲 Lv1 兜 7	防 +12,敏 -04	净化精灵(石)	14225	福尔德村,
美鲁菲 Lv1 兜 7	防 +12,敏 -04	净化精灵(毒)	14470	福尔德村;
米鲁菲 Lv1 兜 7	防 +12;敏 -04	净化精灵(睡)	14470	福尔德村;

帽子列表

名称	功能	精灵	价格	所在
破烂的帽子	防 +01	无	40	萨姆吉尔村;玛丽娜斯渔村,加加村;卡鲁他那村,
醒鲁菲 Lv2 帽子 1	防 +00	净化精灵(醉)	64	卡坦村;
爱鲁菲 Lv2 帽子 1	防 +00	净化精灵(石)	70	柯尔克村;
米鲁菲 Lv2 帽子 1	防 +00	净化精灵(睡)	76	乌鲁力村;塔姆塔姆村;
美鲁菲 Lv2 帽子 1	防 +00	净化精灵(毒)	76	柯奥村;
醒鲁菲 Lv2 帽子 2	防 +01	净化精灵(醉)	256	乌鲁力村;
所鲁菲 Lv2 帽子 2	防 +01	净化精灵(乱)	256	霍特尔村;加加村;
米鲁菲 Lv2 帽子 2	防 +01	净化精灵(石)	280	柯尔克村;奇喀喀村;塔姆塔姆村;
爱鲁菲 Lv2 帽子 2	防 +01	净化精灵(石)	280	萨姆吉尔村;
美鲁菲 Lv2 帽子 2	防 +01	净化精灵(毒)	304	多多村;卡鲁他那村;
普通普通的帽子	防 +03	无	640	萨姆吉尔村;玛丽娜斯渔村;加加村;
所鲁菲 Lv2 帽子 3	防 +02	净化精灵(乱)	856	霍特尔村;
醒鲁菲 Lv2 帽子 3	防 +02	净化精灵(醉)	856	卡坦村;
爱鲁菲 Lv2 帽子 3	防 +02	净化精灵(石)	910	多多村;
米鲁菲 Lv2 帽子 3	防 +02	净化精灵(睡)	964	奇喀喀村;
美鲁菲 Lv2 帽子 3	防 +02	净化精灵(毒)	964	柯奥村;
所鲁菲 Lv2 帽子 4	防 +03	净化精灵(乱)	2224	霍特尔村;
醒鲁菲 Lv2 帽子 4	防 +03	净化精灵(醉)	2224	卡坦村,
爱鲁菲 Lv2 帽子 4	防 +03	净化精灵(石)	2320	柯尔克村;
米鲁菲 Lv2 帽子 4	防 +03	净化精灵(睡)	2416	塔姆塔姆村;
美鲁菲 Lv2 帽子 4	防 +03	净化精灵(毒)	2416	柯奥村;
醒鲁菲 Lv2 帽子 5	防 +04	净化精灵(醉)	4600	多多村,乌鲁力村;
米鲁菲 Lv2 帽子 5	防 +04	净化精灵(睡)	4900	奇喀喀村;
醒鲁菲 Lv2 帽子 7	防 +06	净化精灵(醉)	11576	福尔德村;
所鲁菲 Lv2 帽子 7	防 +06	净化精灵(乱)	11576	福尔德村;
爱鲁菲 Lv2 帽子 7	防 +06	净化精灵(石)	11870	福尔德村;
米鲁菲 Lv2 帽子 7	防 +06	净化精灵(石)	12164	福尔德村;
美鲁菲 Lv2 帽子 7	防 +06	净化精灵(毒)	12164	福尔德村;

铠列表

名称	功能	精灵	价格	所在
粗糙的铠	防+04;敏-01	无	75	萨姆吉尔村;玛丽娜斯渔村;加加村,卡鲁他那村;
哈鲁 Lv1 铠 1	防+03;敏-01	治愈精灵	125	柯奥村;
艾雷雅 Lv1 铠 1	防+02;敏-01	滋润精灵	193	柯尔克村;
提欧 Lv1 铠 1	防+02,敏-01	恩惠精灵	215	卡坦村;乌鲁力村;塔姆塔姆村;
普通普通的铠	防+08;敏-02	无	300	玛丽娜斯渔村;加加村;
哈鲁 Lv1 铠 2	防+06;敏-02	治愈精灵	400	萨姆吉尔村;多多村;
哈鲁 Lv2 铠 2	防+07;敏-02	治愈精灵	500	乌鲁力村;卡鲁他那村;
艾雷雅 Lv1 铠 2	防+05;敏-02	滋润精灵	550	玛丽娜斯渔村,柯尔克村;
提欧 Lv1 铠 2	防+05,敏-02	恩惠精灵	594	霍特尔村;加加村;
艾雷雅 Lv2 铠 2	防+06;敏-02	滋润精灵	990	奇喀喀村;
轻的铠	防+11,敏-02	无	1200	萨姆吉尔村;玛丽娜斯渔村;卡鲁他那村,
哈鲁 Lv1 铠 3	防+10,敏-03	治愈精灵	1350	柯奥村;
哈鲁 Lv2 铠 3	防+11;敏-03	治愈精灵	1500	卡坦村;
艾雷雅 Lv1 铠 3	防+09,敏-03	滋润精灵	1650	多多村;
提欧 Lv1 铠 3	防+09;敏-03	恩惠精灵	1716	霍特尔村;
艾雷雅 Lv2 铠 3	防+10;敏-03	滋润精灵	1980	奇喀喀村,塔姆塔姆村;
重的铠	防+17;敏-05	无	3450	加加村;卡鲁他那村;
哈鲁 Lv1 铠 4	防+15;敏-04	治愈精灵	3850	卡坦村;柯奥村;
艾雷雅 Lv1 铠 4	防+13;敏-04	滋润精灵	4235	柯尔克村;
提欧 Lv1 铠 4	防+13;敏-04	恩惠精灵	4323	霍特尔村;
艾雷雅 Lv2 铠 4	防+14;敏-04	滋润精灵	4675	塔姆塔姆村;
哈鲁 Lv1 铠 5	防+18,敏-05	治愈精灵	7750	多多村;
艾雷雅 Lv2 铠 5	防+18,敏-05	滋润精灵	9350	奇喀喀村;
哈鲁 Lv2 铠 6	防+22;敏-06	治愈精灵	13350	达那村;
哈鲁 Lv3 铠 6	防+23,敏-06	治愈精灵	13950	达那村;
艾雷雅 Lv2 铠 6	防+21;敏-06	滋润精灵	15345	达那村;
提欧 Lv2 铠 6	防+21,敏-06	恩惠精灵	15600	达那村;
艾雷雅 Lv3 铠 6	防+22;敏-06	滋润精灵	16665	达那村;
提欧 Lv3 铠 6	防+22,敏-06	恩惠精灵	17193	达那村;
哈鲁 Lv2 铠 7	防+26;敏-07	治愈精灵	20200	达那村;
哈鲁 Lv3 铠 7	防+27;敏-07	治愈精灵	20900	达那村;
艾雷雅 Lv2 铠 7	防+25,敏-07	滋润精灵	22990	达那村;
提欧 Lv2 铠 7	防+27,敏-07	恩惠精灵	23298	达那村;
艾雷雅 Lv3 铠 7	防+26,敏-07	滋润精灵	24530	达那村;
提欧 Lv3 铠 7	防+26,敏-07	恩惠精灵	25146	达那村;

服列表

名称	功能	精灵	价格	所在
破烂的服	防+02	无	60	萨姆吉尔村;玛丽娜斯渔村;加加村,卡鲁他那村,
哈鲁 Lv1 服 1	防+01	治愈精灵	110	柯奥村;
提欧 Lv1 服 1	防+01	恩惠精灵	198	卡坦村;乌鲁力村;塔姆塔姆村;
哈鲁 Lv1 服 2	防+03	治愈精灵	340	玛丽娜斯渔村;多多村;
哈鲁 Lv2 服 2	防+04	治愈精灵	440	乌鲁力村;
艾雷雅 Lv1 服 2	防+03	滋润精灵	484	柯尔克村;卡鲁他那村;
提欧 Lv1 服 2	防+03	恩惠精灵	528	萨姆吉尔村;霍特尔村,
艾雷雅 Lv2 服 2	防+04	滋润精灵	704	奇喀喀村;
普通普通的服	防+07	无	960	萨姆吉尔村,玛丽娜斯渔村;加加村;
哈鲁 Lv1 服 3	防+05	治愈精灵	1110	柯奥村,多多村;
哈鲁 Lv2 服 3	防+06	治愈精灵	1260	卡坦村;奇喀喀村;
提欧 Lv1 服 3	防+05	恩惠精灵	1452	霍特尔村;
艾雷雅 Lv2 服 3	防+06	滋润精灵	1716	塔姆塔姆村;
轻的服	防+09,敏+01	无	2760	加加村;卡鲁他那村;
哈鲁 Lv1 服 4	防+08	治愈精灵	2960	柯奥村;
哈鲁 Lv2 服 4	防+09	治愈精灵	3160	卡坦村;
艾雷雅 Lv1 服 4	防+08	滋润精灵	3476	柯尔克村;
提欧 Lv1 服 4	防+08	恩惠精灵	3564	霍特尔村;
艾雷雅 Lv2 服 4	防+09	滋润精灵	3916	塔姆塔姆村;
哈鲁 Lv1 服 5	防+10	治愈精灵	6250	多多村;
哈鲁 Lv2 服 5	防+11	治愈精灵	6500	乌鲁力村;
艾雷雅 Lv2 服 5	防+11	滋润精灵	7700	奇喀喀村;
提欧 Lv2 服 5	防+11	恩惠精灵	7920	奇努伊村;
哈鲁 Lv3 服 6	防+14	治愈精灵	11400	奇努伊村;
提欧 Lv2 服 6	防+13	恩惠精灵	12804	奇努伊村;
艾雷雅 Lv3 服 6	防+14	滋润精灵	13860	奇努伊村;
提欧 Lv3 服 6	防+14	恩惠精灵	14388	奇努伊村;

道具列表

名称	功能	精灵	价格	所在
黄色双质手环	攻+01,防+01,敏-01,魅+01	无	1000	加加村；
青色双质手环	攻+01,防+01,敏-01;魅+01	无	1000	萨姆吉尔村，
皮的手环(青)	攻+02,防+02,敏-01,魅+01	无	5000	霍特尔村;加加村；
皮的手环(绿)	攻+02,防+02,敏-02,魅+01	无	5000	阿奥村；
皮的手环(红)	攻+02;防+02,敏-02,魅+01	无	5000	卡鲁他那村；
阿萨 Lv1 贝铃	魅+01	大地精灵	300	萨姆吉尔村；
阿萨 Lv2 木笛	魅+02	大地精灵	700	萨姆吉尔村；
阿萨 Lv3 鸣子	魅+03	大地精灵	1200	萨姆吉尔村;福尔德村；
阿比尼斯 Lv1 贝铃	魅+01	水的精灵	300	加加村；
阿比尼斯 Lv2 木笛	魅+02	水的精灵	700	加加村；
阿比尼斯 Lv3 鸣子	魅+03	水的精灵	1200	加加村;福尔德村；
温蒂妮 Lv1 贝铃	魅+01	疾风精灵	300	卡鲁他那村；
温蒂妮 Lv1 木笛	魅+02	[illegible]	700	卡鲁他那村；
温蒂妮 Lv1 鸣子	魅+03	疾风精灵	1200	卡鲁他那村;福尔德村；
芙蕾芙雅 Lv3 鸣子	魅+03	火炎精灵	1200	福尔德村，
芙蕾芙雅 Lv4 竖琴	魅+04	火炎精灵	3000	玛丽娜斯渔村；
芙蕾芙雅 Lv5 金节	魅+05	火炎精灵	5000	玛丽娜斯渔村；
黑色小首饰	魅+01;毒耐性+10	无	3400	萨姆吉尔村;加加村;卡鲁他那村，
红色小首饰	魅+01;石耐性+10	无	3000	萨姆吉尔村;加加村;卡鲁他那村；
绿色小首饰	魅+01;乱耐性+10	无	4000	萨姆吉尔村;加加村;卡鲁他那村；
青色小首饰	魅+01;醉耐性+10	无	2000	萨姆吉尔村;加加村;卡鲁他那村；
红色大首饰	魅+05,石耐性+30	无	[illegible]	卡坦村,阿尔克村;多多村;奇喀喀村；
白色大首饰	魅+05;毒耐性+30	无	[illegible]	卡坦村;阿奥村;奇喀喀村；
黄色大首饰	魅+05	睡耐性+30	5200	霍特尔村;乌鲁力村；
青色大首饰	魅+05	醉耐性+30	4000	霍特尔村;阿奥村;乌鲁力村；
黑色大首饰	魅+05;乱耐性+30	无	8000	阿尔克村;多多村；
碧玉的手环	攻+03,防-3,敏+03,魅+02	无	10000	多多村;福尔德村；
红玉的手环	攻+02,防+2,敏-02,魅+01	无	10000	福尔德村；
苍玉的手环,	攻+03,防-3,敏+03,魅+02	无	10000	阿尔克村;福尔德村；

名称	功能	精灵	价格	所在
碧玉的石手环	攻+04;防+04,敏-04,魅+02	无	18000	卡坦村;福尔德村，
苍玉的石手环	攻+04,防+04;敏-04,魅+02	无	18000	奇喀喀村;福尔德村；
红玉的石手环	攻+03;防+04;敏-04,魅+02	无	18000	乌鲁力村,福尔德村；
哈梅拉斯石笛	魅+01	调和精灵	300	阿奥村；
哈梅拉斯鸣子	魅+03	[illegible]	1200	阿尔克村;福尔德村;奇努伊村；
哈梅拉斯木笛	魅+02	调和精灵	700	霍特尔村；
阿鲁帖拉鸣子	魅+03	虹之精灵	7000	奇喀喀村;福尔德村;奇努伊村；
阿鲁帖拉木笛	魅+02	虹之精灵	4500	卡坦村；
小骨首饰	魅+01;睡耐性+10	无	2600	萨姆吉尔村;加加村;卡鲁他那村；
牙的手环(绿)	攻+05,防+05,敏-05,魅+03	无	30000	玛丽娜斯渔村；
小石细工戒指	魅+02;战术+03	无	4500	玛丽娜斯渔村;奇努伊村；
小曼细工戒指	魅+02;战术+02	无	1800	卡坦村；
青色小耳环	魅+05;回避+03	无	4500	玛丽娜斯渔村；
黄玉的戒指	魅+03;战术+01	无	500	霍特尔村;阿奥村;卡鲁他那村；
绿玉的戒指	魅+03;战术+02	无	2000	奇喀喀村；
青玉的戒指	魅+03;战术+03	[illegible]	500	奇努伊村；
小耳环	魅+01,回避+01	无	400	卡坦村,阿奥村,加加村；
大耳环	魅+02;回避+01	无	450	多多村;奇喀喀村，
皮的戒指	魅+01;战术+02	无	400	加加村,阿尔克村；
小骨细工戒指	魅+02;战术+01	无	450	多多村；
红色小耳环	魅+03;回避+01	无	500	乌鲁力村；
石细工首饰	魅+05;毒、睡耐性+15	无	6000	达那村；
石十字首饰	魅+05,毒、石耐性+15	无	6400	达那村；
青石首饰	魅+05,毒、醉耐性+15	无	5400	达那村；
白贝首饰	魅+05;毒、乱耐性+15	无	7400	达那村；
大牙首饰	魅+05;睡、石耐性+15	无	5600	达那村；
小牙首饰	魅+05;睡、醉耐性+15	无	4600	达那村；
石首饰	魅+05;睡、乱耐性+15	无	6600	达那村；
翡玉首饰	魅+05,醉、石耐性+15	无	5000	达那村，
黑骨首饰	魅+05;乱、石耐性+15	无	7000	达那村；
绿骨首饰	魅+05,醉、乱耐性+15	无	6000	达那村；
木的戒指	魅+01;战术+02	无	1600	萨姆吉尔村;乌鲁力村，
小双重耳环	魅+01;回避+02	无	1600	霍特尔村;阿尔克村;卡鲁他那村；

精灵作用列表

攻击系

猛毒精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	敌单个3回合左右中毒	0
Lv2	敌单个3回合左右中毒	0
Lv3	敌单个4回合左右中毒	0
Lv4	敌单个4回合左右中毒	0
Lv5	敌单个5回合左右中毒	0

毒雾精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	敌全体3回合左右中毒	6
Lv2	敌全体3回合左右中毒	8
Lv3	敌全体4回合左右中毒	10
Lv4	敌全体4回合左右中毒	12
Lv5	敌全体5回合左右中毒	14

睡眠精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	敌单个3回合左右睡眠	0
Lv2	敌单个3回合左右睡眠	0
Lv3	敌单个4回合左右睡眠	0
Lv4	敌单个4回合左右睡眠	0
Lv5	敌单个5回合左右睡眠	0

昏睡精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	敌全体3回合左右睡眠	6
Lv2	敌全体3回合左右睡眠	8
Lv3	敌全体4回合左右睡眠	10
Lv4	敌全体4回合左右睡眠	12
Lv5	敌全体5回合左右睡眠	14

硬化精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	敌单个3回合左右石化	0
Lv2	敌单个3回合左右石化	0
Lv3	敌单个4回合左右石化	0
Lv4	敌单个4回合左右石化	0
Lv5	敌单个5回合左右石化	0

石化精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	敌全体3回合左右石化	5
Lv2	敌全体3回合左右石化	7
Lv3	敌全体4回合左右石化	9
Lv4	敌全体4回合左右石化	11
Lv5	敌全体5回合左右石化	13

酒的精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	敌单个3回合左右醉酒	0
Lv2	敌单个3回合左右醉酒	0
Lv3	敌单个4回合左右醉酒	0
Lv4	敌单个4回合左右醉酒	0
Lv5	敌单个5回合左右醉酒	0

酩酊精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	敌全体3回合左右醉酒	4
Lv2	敌全体3回合左右醉酒	6
Lv3	敌全体4回合左右醉酒	8
Lv4	敌全体4回合左右醉酒	10
Lv5	敌全体5回合左右醉酒	12

STONEAGE 网络游戏 石器時代

伪装精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	敌单个3回合左右混乱	0
Lv2	敌单个3回合左右混乱	0
Lv3	敌单个4回合左右混乱	0
Lv4	敌单个4回合左右混乱	0
Lv5	敌单个5回合左右混乱	0

混迷精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	敌全体3回合左右混乱	4
Lv2	敌全体3回合左右混乱	6
Lv3	敌全体4回合左右混乱	8
Lv4	敌全体4回合左右混乱	10
Lv5	敌全体5回合左右混乱	12

恢复系

治愈精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	自身恢复 HP50	5
Lv2	自身恢复 HP100	8
Lv3	自身恢复 HP200	11
Lv4	自身恢复 HP300	14

滋润精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	单个恢复 HP50	8
Lv2	单个恢复 HP100	12
Lv3	单个恢复 HP200	16
Lv4	单个恢复 HP300	20

恩惠精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	全体恢复 HP50	20
Lv2	全体恢复 HP100	30
Lv3	全体恢复 HP200	40

复活精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	单个复活 + HP100	20
Lv2	单个复活 + HP200	35

净化系

净化精灵（包括毒、睡、石、醉、乱）

级别	效果	消耗法力
Lv1	解除单个一种不良状态	3
Lv2	解除全体一种不良状态	9

高级净化精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	解除单个所有不良状态	7
Lv2	解除全体所有不良状态	21

防御系

守护精灵

级别	效果	消耗法力
——	消除攻击2次	20

（级别愈高消耗法力愈少）

光之精灵

级别	效果	消耗法力
——	吸收攻击一次	25

（级别愈高消耗法力愈少）

镜之精灵

级别	效果	消耗法力
——	反射攻击1次	20

属性系

极光精灵

级别	效果	消耗法力
——	全体属性反转	40

（级别愈高消耗法力愈少）

大地精灵/水的精灵/火焰精灵/疾风精灵

级别	效果	消耗法力
Lv1	3回合提高该属性能力60%	2
Lv2	3回合提高该属性能力70%	4
Lv3	3回合提高该属性能力80%	6
Lv4	3回合提高该属性能力90%	8
Lv5	3回合提高该属性能力100%	10

调和精灵

级别	效果	消耗法力
——	全体变为无属性	2

虹之精灵

级别	效果	消耗法力
——	单体属性反转	19

(级别愈高消耗法力愈少)

储存点所需要的肉

▶北 岛◀

玛丽娜斯渔村	乌力斯坦的肉	x1
萨姆吉尔村	凯比特的肉	x1
霍特尔村	奇[illegible]的肉	x2
卡坦村	特洛比的肉	x2
柯奥村	色之诺的肉	x1
阿布洞窟外	布依的肉	x1;
	火鸡的肉	x1
柯尔克道路附近	乌力斯坦的肉	x1;
	巴洛洛克斯的肉	x1;
	贝巴达斯的肉	x1

▶南 岛◀

加加村	乌宝宝的肉	x1
多多村	克克洛斯的肉	x2
卡鲁他那村	克邦凯斯的肉	x1
乌弗力村	巴克的肉	x2
奇喀喀村	贝[illegible]卡的肉	x2
塔姆塔姆村	克洛尔的肉	x1
阿鲁姆由地下洞窟附近	克[illegible]尔的肉	x2
饲养员总部附近	尼可斯的肉	x2

▶吉鲁岛◀

达那村	扬奇洛斯的肉	x1
福尔德村	格尔顿的肉	x1

美 味 菜 谱

回复 MP 食谱

名称	[illegible]	原料
三分钟沙拉	MP+02	青椒1+小黄瓜1
果菜汁	MP+03	红萝卜1+番茄1+青椒1
芦荀棒	MP+03	细的芦荀+普通的盐
卸烧蔬菜串烧	MP+04	红萝卜1+炭1+青椒1+葱1+串1
大口咬番茄	MP+04	番茄2+粗盐
橡树果	MP+04	普通的橡树果+普通的油
水果拼盘	MP+05	水果店的全部水果Lv1
腐烂的纳豆	MP+10	普通的盐+好喝的水+有点过期的豆子
千层沙拉	MP+10	蔬菜店的全部蔬菜Lv1Lv2
青椒包肉	MP+10	有光泽的青椒+大的肉
芦荀MINI	MP+10	芦荀1+油1+炭1
[illegible]	MP+10	新鲜的海藻+有光泽的红萝卜+粗盐+俱或涌出水+美丽的盐
炒青菜	MP+12	大青椒+大白菜+燃烧完全的炭+清澈的油
[illegible]	MP+15	梨3+海胆3
石烤地瓜	MP+18	香味的串+品质优良的炭+有光泽的地瓜
成熟水果	MP+25	桃子4+苹果4+草莓4+樱桃4+梨4+葡萄4
蛋型巧克力	MP+25	豆2+糖2+药草2+炭2
高级药草茶	MP+30	溪流的水+品质优良的炭+水分多的药草
[illegible]	MP+35	水分多的豆子+溪流的水+品质优良的炭
视福酒	MP+40	米3+水3+虾3
杂煮味噌	MP+40	米3+水3+炭3+白菜3+豆3
超呛大蒜	MP+50	蒜2+炭2
多多小黄瓜汁	MP+50	水4+小黄瓜4+盐4+红萝卜4
阳腾巧克力	MP+60	豆4+炭4+糖4+香味浓厚的药草
美味鱼肉味噌	MP+70	多多好喝的水+霍特尔豆+树理白菜+卡鲁他那的盐+高级鱼
美食汤	MP+100	花枝4+蟹4+胡椒4+水4

恢复 HP 食谱

名称	效果	原料
蛋年糕	HP+05*	米2+盐2+水2+蛋2
黏糊糊的饭	HP+10	米1+炭1+水1+蛋1

烤青蛙	HP+15*	晒干的青蛙+普通的盐+晒干的炭
干鱿鱼	Hp+25*	普通的花枝+普通的油+晒干的炭
硬的饭	HP+30	水2+米2+炭2
香香面包	HP+30	普通的橡树果+晒干的炭
香肠	HP+35	鱼1+盐1
一口肉	HP+35	干燥肉+晒干的鱼
暖暖的炖煮	HP+40*	马铃薯2+红萝卜+粗盐+井户水
盐味油炸螃蟹	HP+45*	螃蟹1+油1+盐1
爱情御饭团	HP+50	美丽的海藻+好吃的米+井户水
晒干保存肉干	HP+50	小的肉+炭1
烤焦的年糕	HP+50	普通蛋+晒干的炭+普通的米+普通的盐
荷包蛋	HP+50	普通蛋+好喝的水
危险的生鱼片	HP+50*	贝壳1+蜥蜴1+青蛙1
海星火焰	HP+60	海星1+串1+炭1
香喷喷面包	HP+70	大橡树果+大番茄+大包心菜+大黄瓜+燃烧完全的炭
精心炖煮肉丸	HP+70	肉1+水1+姜1
酸海苔	HP+70	海藻1+盐1
蛋蜜汁	HP+70	大颗蛋+细砂糖
两栖类生鱼片	HP+70*	蜥蜴2+青蛙2
原始肉套餐	HP+80*	新米+大的肉+香味浓厚的油+品质优良的炭
甜甜油炸螃蟹	HP+90*	螃蟹2+油2+盐2
花枝脚	HP+95	花枝1+炭1+串1
葡萄酱汁牛排	HP+100*	高级肉+水4+炭4+葡萄4
保存用干肉	HP+100	干燥肉+粗盐
小面包	HP+100	橡树果2+糖2+蛋2+炭2
黄金饭	HP+100	米4+水4+炭4
年糕	HP+100	大颗蛋+燃烧完全的炭+好吃的米+粗盐
蟾蜍手卷	HP+100	晒干的青蛙+晒干的海藻+普通的米+好喝的水
蛋特选	HP+100	大颗蛋+美丽的海藻+井户水
巨人俱乐部	HP+115*	长足螃蟹+溪流的水
新鲜的烤花枝	HP+120*	新鲜的花枝+美丽的盐+品质优良的炭
硬的面包	HP+120	有光泽的橡树果+品质优良的炭
面皮厚炸螃蟹	HP+150*	毛蟹+塔姆塔姆的油+卡鲁他那的盐
小肉块煮	HP+150	肉2+水2+姜2
甜甜的烧青菜	HP+150	井户水+香菇2+红萝卜2+马铃薯2+茄子2
细年糕	HP+150	刚产的蛋+品质优良的炭+新米+美丽的盐
烤章鱼丸	HP+160	章鱼2+炭2+蛋2
烤鱼	HP+160*	鱼4+豆4+炭4+盐4+水4
体增强香菇串	HP+170*	香菇3+大蒜3+串3+炭3

渔村风烤贝壳	HP+175*	贝4+炭4
热腾腾的手卷	HP+180	米2+水2+海藻2+盐2
冷冻保存肉	HP+200	大的肉+美丽的盐+品质优良的炭+锐利的串
普通的晒干鱼	HP+210	新鲜的鱼+完全燃烧的炭
肉片煮	HP+250	肉3+水3+姜3
鱼大锅煮	HP+270	新鲜鱼+井户水+粗盐
烤猪排	HP+300	高级肉+胡椒4+油4
特选纳豆	HP+325	蟹4+海藻4+盐4+豆4+水4
大块肉煮	HP+390	高级肉+塔姆塔姆的姜+多多村的水
特大荷包蛋	HP+400	高级的蛋+多多村的水+卡鲁他那村的盐
高级晒干鱼	HP+400	深海鱼+品质优良的炭

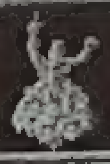
宠物食谱

名称	效果	原料
微式宠物食品	忠诚+02	干燥肉+晒干的鱼
高级宠物食品	忠诚+10	忠诚之心之素A+ 忠诚之心之素B+高级鱼+高级肉+好吃结实的橡树果

其他食谱

名称	效果	原料
烤焦的蜥蜴串烧	敌中毒3回合	蜥蜴1+盐1+串1+炭1
烤焦的鱼串烧	敌中毒3回合	鱼1+盐1+串1+炭1
美味团子	敌混乱3回合	米2+盐2+串2
即席虾串烧	敌石化4回合	虾2+盐2+串2+炭2
鱼糕	麻痹恢复	鱼1+盐1
青鱼子	全部异常恢复	鱼3+蛋3
苹果糖	捕获率1UP	普通的苹果+普通的砂糖+好喝的水
姜饭	捕获率3UP	普通的生姜+普通的砂糖+好喝的水
大福	捕获率4UP	好吃的米+大粒的豆+细砂糖
生日蛋糕	捕获率4UP	蛋2+草莓2+糖2+水2
喷嚏的元素	捕获率5UP	胡椒4+盐4+马铃薯4+红萝卜4
洋芋片	捕获率10UP	马铃薯4+油4+盐4

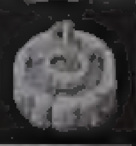
▶注：带"*"标记的为全体有效



宠物技能表

能力名称	效能	价格	学习地点
待机	什么也不做(可反击)	500	玛丽娜斯渔村、萨姆吉尔村、阿奥村、霍特尔村、卡坦村、柯尔克村、卡鲁他那村、加加村、塔姆塔姆村、多多村、乌鲁力村、奇喀喀村、达那村、饲养员总部
攻击	普通攻击	1000	玛丽娜斯渔村、萨姆吉尔村、阿奥村、霍特尔村、卡坦村、柯尔克村、卡鲁他那村、加加村、塔姆塔姆村、多多村、乌鲁力村、奇喀喀村、饲养员总部
防御	普通防御	1000	玛丽娜斯渔村、萨姆吉尔村、阿奥村、霍特尔村、卡坦村、柯尔克村、卡鲁他那村、加加村、塔姆塔姆村、多多村、乌鲁力村、奇喀喀村、达那村、饲养员总部
料理	合成料理	1000	玛丽娜斯渔村、萨姆吉尔村、卡鲁他那村、加加村、饲养员总部
加工	合成道具	1500	玛丽娜斯渔村、萨姆吉尔村、卡鲁他那村、加加村、饲养员总部
击破防御	解除敌人守备	1500	玛丽娜斯渔村、萨姆吉尔村、阿奥村、霍特尔村、卡坦村、柯尔克村、卡鲁他那村、加加村、多多村、奇喀喀村、饲养员总部
连续攻击	两次攻击	2000	玛丽娜斯渔村、萨姆吉尔村、阿奥村、柯尔克村、卡鲁他那村、加加村、塔姆塔姆村、多多村、福尔德村、饲养员总部
泥醉攻击	攻击-30%;敌泥醉3回合	2000	萨姆吉尔村、柯尔克村、卡鲁他那村、乌鲁力村、饲养员总部
背水之阵1	攻击+30%;防御-30%	2000	萨姆吉尔村、霍特尔村、柯尔克村、卡鲁他那村、加加村、乌鲁力村、奇喀喀村、福尔德村、饲养员总部
地球一周	一回合后绕到敌后两倍攻击	2000	卡坦村、柯尔克村、多多村、达那村、饲养员总部
石化攻击	攻击-30%;敌石化3回合	2300	阿奥村、柯尔克村、塔姆塔姆村、乌鲁力村、饲养员总部
背水之阵2	攻击+50%;防御-50%	2500	玛丽娜斯渔村、卡坦村、多多村、福尔德村、饲养员总部
毒攻击	攻击-30%;敌中毒3回合	2500	饲养员总部
催眠攻击	攻击-30%;敌睡眠3回合	2500	饲养员总部
忠犬	代替主人抵挡攻击	2500	福尔德村、达那村、饲养员总部
一击必杀	攻击力大增,回避率降低	2500	阿奥村、塔姆塔姆村、达那村、饲养员总部
猛毒攻击	攻击-50%;敌中毒5回合	2999	霍特尔村、奇喀喀村、达那村、饲养员总部
诱惑伙伴	带走敌人之一	3000	阿奥村、霍特尔村、柯尔克村、塔姆塔姆村、奇喀喀村、福尔德村、达那村、饲养员总部
不防御战法	待机;但攻防提高	3000	饲养员总部
三段攻击	三次攻击	——	百人道场

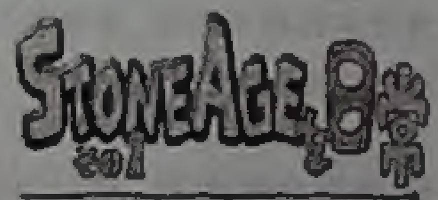


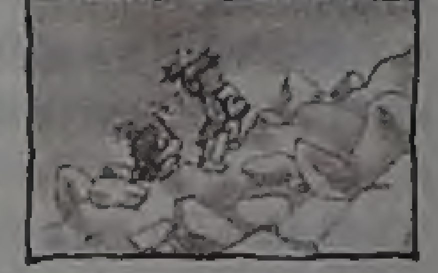


合击的秘密

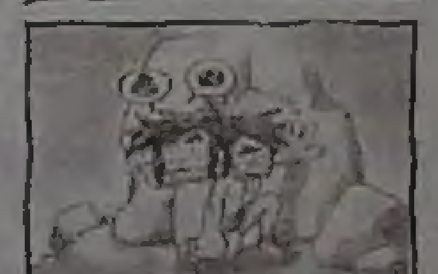
石器时代中最吸引人的画面，应该就是玩家组队时的合击，因为所有参加战斗的玩家，都可以因此得到全部EXP(不是平均分配)，也使得组队练功有利可图，提高了玩家之间的互动性。但是，大家是否知道影响合击的因素有哪些呢？玩家又应该如何来提升合击率呢？以下就让我们一起进入合击的神秘世界吧！

一、敌我双方出手顺序：(主要关键)









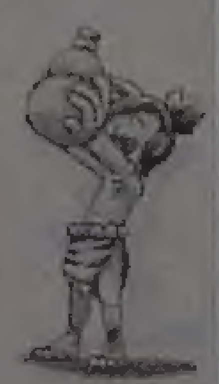


影响出手顺序的主要因素是敏捷度，敏捷快者，先出手机率较高，我们先来做个假设：AB两个人敏捷相同时，先出手机率各为0.5，而当他们彼此的敏捷度相差10以上时，则敏捷度低的人先出手的机率几乎是零。由这里我们不难发现敏捷度的差异严重影响到合击发生的机率，这也是为什么玩家们在沙姆或吉鲁练功时，比较容易出现合击的情况(因为敌人的敏捷度通常都远高于玩家)。

二、我方出手的连续性及一致性：

系统依敏捷度高低，运算出出手顺序后，此刻能不能出现合击，则是决定于我方出手的连续性及一致性是否成立。

举例来说：当我方ABC与宠物DEF组队攻击敌人G时，如果G的敏捷度远高于人物与宠物，则经由系统运算后，出手的顺序分别为G、D、E、F、A、B、C，也就是说敌人出手后，接下来才会轮到我方出手；此时，若我方皆是选择普通攻击，则出现全体合击的机率会相当高，但是，若此时我方有人选择普通攻击以外指令(像一击必杀、精灵等等)，则可能因一致性不成立，而使得全体合击完全不可能出现，但有



可能出现部分人物合击的情况。

又举例：若玩家 A 选择防御（或咒术），则在敌人 G 出手后，宠物 DEF 都是下普通攻击指令，所以可能合击，接下来轮到 A 的防守，接下来玩家 BC 也可能合击，也就是说，非攻击指令将破坏玩家们的一致性，使得攻击分成数个波段分别进行。

当然，若是敌方的敏捷介于我方与宠物之间，亦可能使得攻击被迫分为数个区段，降低合击率。所以，大家可以发现，由于大部分玩家的敏捷都不高，在沙姆或吉鲁岛的怪物敏捷度，应该都高过玩家 10 以上，所以，在这两个地方练攻，玩家们的合击率都是非常的高。若是所带的宠物敏捷又不高的话，也常常会出现全体合击的精采画面，这也是为什么敏捷低的雷龙或石龟，及等级低的宠物比较好练的原因（容易跟着合击）。

三、敌方的数量：

由于出手顺序是系统以敏捷度为准运算出来的，所以，敌方的数量亦会影响到合击率的高低，若纯以全体合击（人物连宠物全体）来计算，假设只有一个敌人时，经运算后的合击率为 90%，两个敌人时，合击率则为 81%，三个为 72.9%，四个为 65.6%……依此类推。所以，敌人数量越少，合击机率越高。常常在沙姆或吉鲁练功的人，应该都有注意到这一点。

四、其它因素：

宠物忠诚度越高，合击率越高（忠诚低会喊 No！No！，破坏攻击连续性）。此外，装备加战术的道具，亦可提高合击率。



赚钱手札

一、卖肉和卖宠物

打倒宠物得到的肉，除非必要，不要吃掉，卖掉以后买药补 HP 更为划算。抓到宠物马上就卖是个赚钱办法，但是如果抓 Lv1 宠物，练到 Lv20－Lv30 卖最为划算。

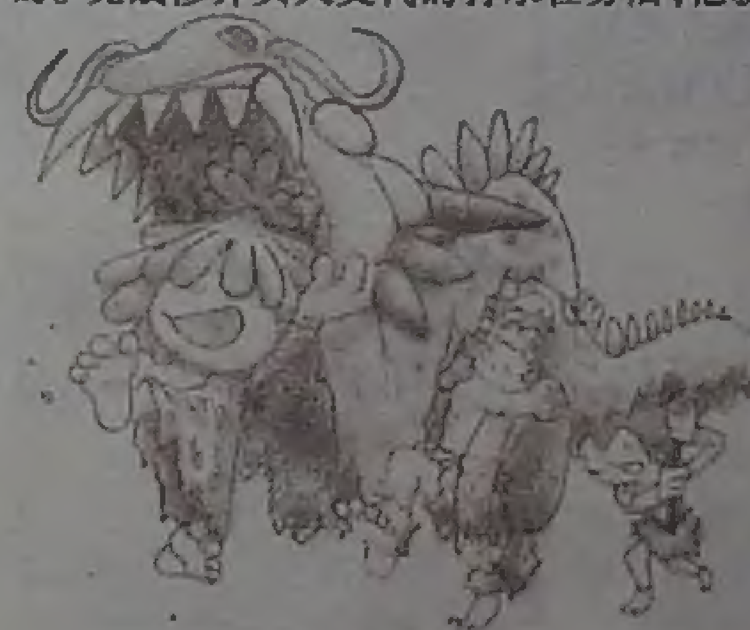
二、采矿

在北岛柯尔克矿坑门边买“采矿权利书”，有三种，价格越高的权利书就可以采到越好的矿。拿着权利书进矿坑疯狂转悠，就可能会碰到矿石，打死后得到矿。在三层和四层遭遇的可能性最大。拿到足够数量的矿以后去五层换鉴定证书，其中 5－7 个换一张证书，8－10 个换两张，11 个以上可以换三张！大家最好还是攒够 11 个再换吧。

用证书到柯尔克村的采矿事务所去卖钱，每张 800－2700 不等。

三、伐木

在乌鲁力村找斧头坏了的人拿委托书，然后去阿鲁姆山找修斧头的。完成修斧头人交代的打水任务后，他就给你一把斧头。带着斧头回乌鲁力村，委托人就会给你介绍信和“断斧”。到加加村找木材商人，交出介绍信后他给你砍伐证明，带着砍伐证明在树林里到处走，就可能碰到“木”，打死它后得到木头，用 14 个木头和砍伐证明可以到木材商人那里换到 5000S 和“杉之环”。另外把“断斧”和“轻的枪”组合可能合出 Lv6 的武器，可



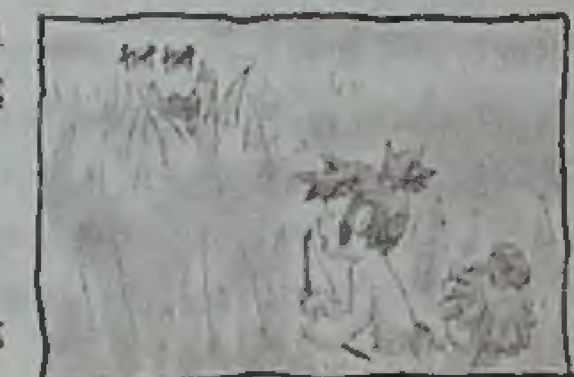
以卖 2000S－4000S。

STONEAGE的日常 その2

四、钓鱼

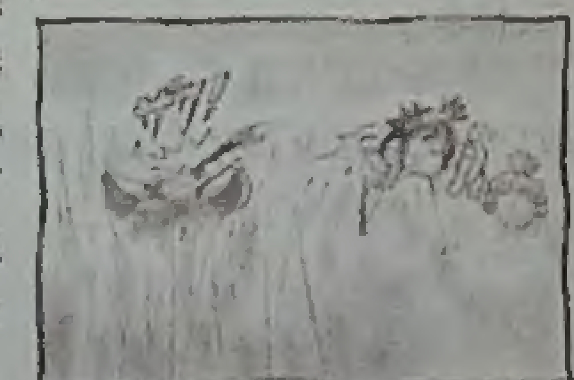
在拿到"杉之环"后，可以在树林里获得木头。再到基努伊海底隧道里打怪物，随机会打到超级海主人、超级姆伊、超级加克拉、超级加格，这就是鱼线。把木头和鱼线拿到玛丽娜斯渔村或者卡鲁他那村找"钓鱼专家"（这人只有白天才工作）作成钓竿，再把钓竿送给玛丽娜斯渔村或者卡鲁他那村里海边的一位很想要钓竿的老人，他就会送给你鱼和贝壳，越好的钓竿换来的东西也越好，拿去换钱吧！





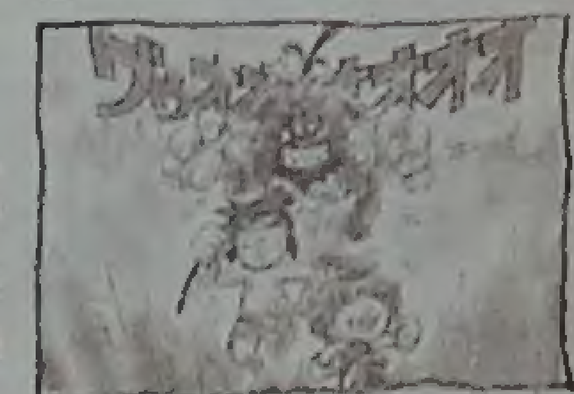
五、长毛象快运

在"四大村"（萨姆吉尔村、玛丽娜斯渔村、加加村、卡鲁他那村）都有长毛象快运店可以打工，与店内柜台对话选择"打工"，确定目的地，然后选择送几个，当然越多越好。接着付货物价值1/10的钱作抵押，就可以带着货物前往目的地的快运店了，当然不可以坐公车，安全送到后即可获取报酬。



六、恐龙牧场

在卡鲁他那村附近有恐龙牧场，在小屋领取介绍信后，可以进去旁边的山洞，捕捉管理员指定的恐龙，达到一定数量后，到小屋换取证书，用证书可以换钱。



加宝格恩　地5风5	朵拉比斯　风10	火鸡　火3风7	克克洛斯　风10	霍尔克　地3风7
奇宝　火8风2	奥卡洛斯　地6水4	左迪洛斯　水8水2	巴朵蓝斯　水2火8	帖拉所伊朵　火5风5
布伊德　地2风8	摩娜西普　风10	卡伊霍恩　火8风2	拉伊霍恩　地5水5	邦达霍恩　火5风5
史多拉奇顿　地2水8	萨洛美斯　水10	阿利哈洛斯　地5水5	达伊诺骆斯　水5火5	拉可洛斯　水7火3
巴洛洛克斯　地4水6	蓝贝鲁斯　水7火3	可利多洛斯　地7水3	诺司多洛斯　火9风1	END

